PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 8 (27), АВГУСТ 2000

68 страници
3.90 лв. с диск
1.50 лв. без диск

DIABLO II

Vampire: The Masquerade Redemption

Shogun: Total War

Earth 2150

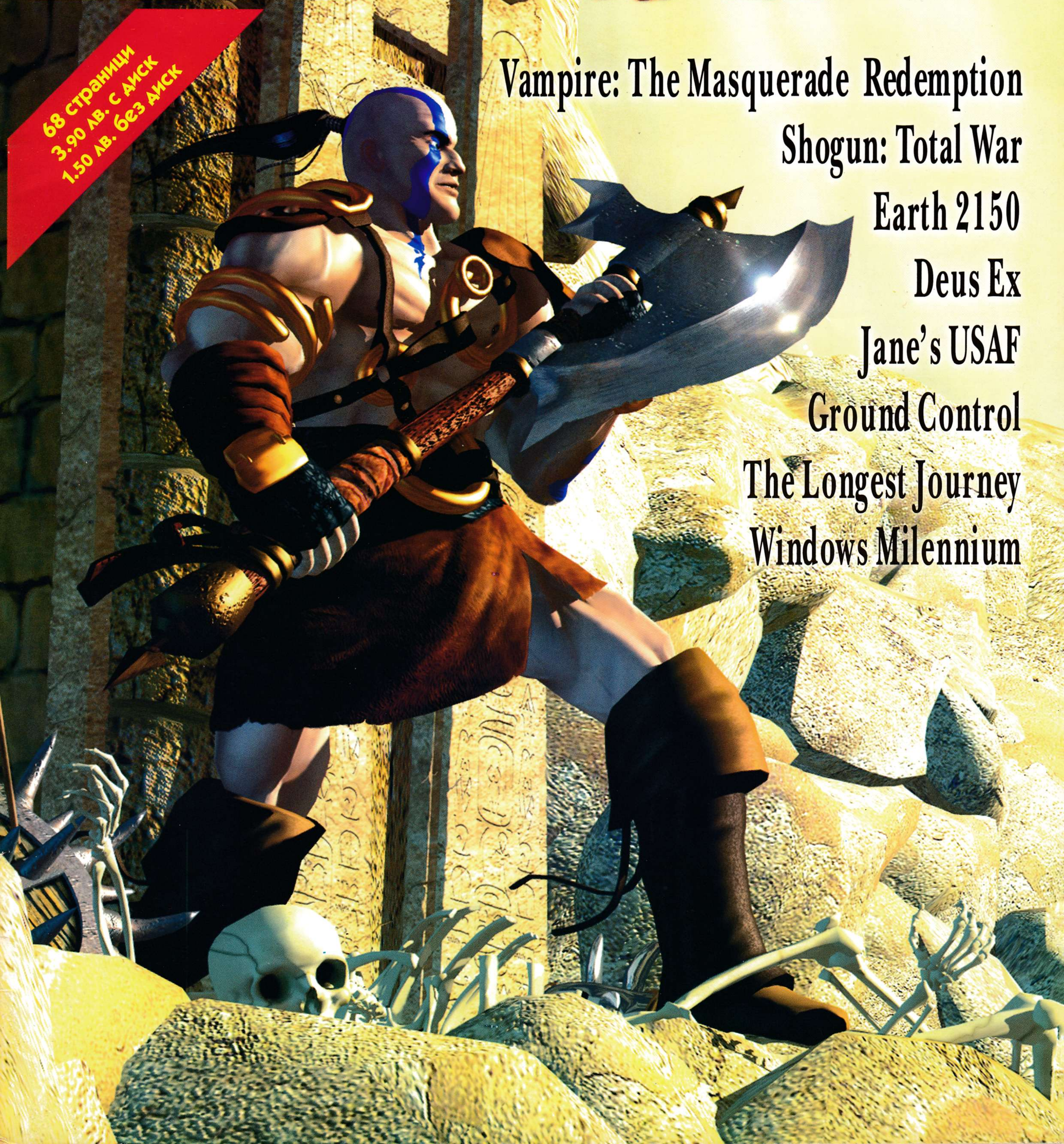
Deus Ex

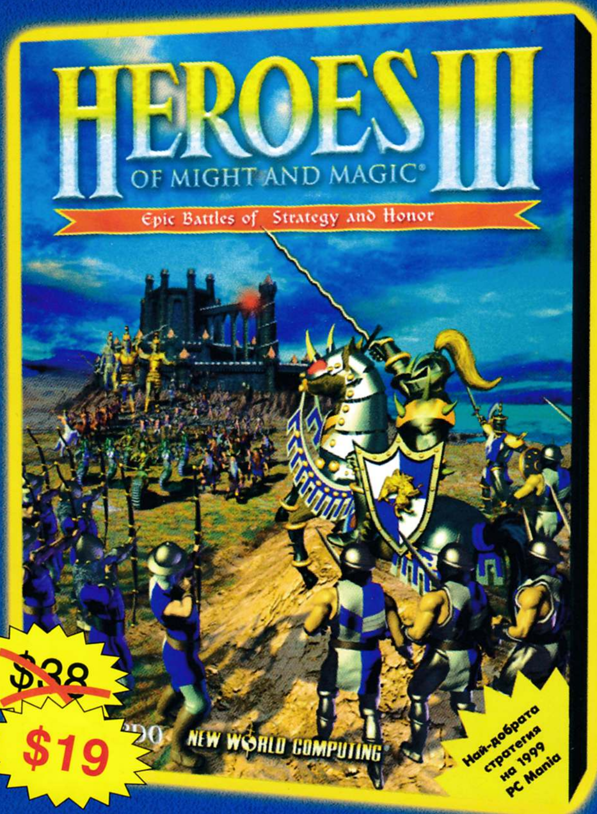
Jane's USAF

Ground Control

The Longest Journey

Windows Milenium







НЕВЕРОЯТНО НАМАЛЕНИЕ!





ВСИЧКИ ЗАГЛАВИЯ СА С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО: тел. 02/ 963 10 86; 02/ 66 91 24

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
ул. "Цар Шишман" № 31
тел: 02/ 986 40 84

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
площад "Славейков" № 9,
тел: 02/ 986 68 58

СОФИЯ
Stefani Multimedia
ул. "Княз Борис" №134
тел: 02/ 980 98 13

РУСЕ
Клуб "Joker"
ул. "Давид" №11
тел: 082/ 22 04 69

БУРГАС
"Multimedia"
ул. "П. Евтимий" №113
тел: 056/ 80 30 45

ПЛОВДИВ
"Angel Soft"
ул. "Костаки Пеев" №5
тел: 032/ 27 09 34

СТАРА ЗАГОРА
бул. "Цар Симеон Велики" №108, ет. 2
тел: 042/602 993

PC MANIA

Екип

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Георги Даскалов
Никола Дърпатов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Иван Георгиев

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
IRC: irc.newnet.net #pcmania

НОВИНИ

ТЕМА НА БРОЯ

ИГРИ

ХАРДУЕР

ИНТЕРНЕТ

СОФТУЕР

ПИСМА

КЛАСАЦИЯ

PC MANIA REPORT

ARCANUM = FALLOUT + BALDUR'S GATE

Играта Arcanum на компанията Troika Games е една от игрите, които очаквам с най-голямо нетърпение. Когато за пръв път прочетох наименованието на компанията, помислих, че това е още една руска фирма (от тези, които напоследък започнаха да заливат Щатите с нелоши заглавия) – но се оказа, че греша. Troika Games е създадена от трима приятели, работили по създаването на игрите от поредицата Fallout и както може да се очаква, в Arcanum феновете на Fallout ще намерят много познати неща. И сега изненадата!!! Новата игра е със свръхоригинална идея и ако създателите ѝ успеят да изпълнят замислите си изцяло, ще бъде истинско събитие за феновете на RPG-тата. По начало Arcanum изглежда типична fantasy RPG – ще намерите стандартните за жанра раси и класове – хора, орки, елфи, джуджета, воини, крадци, могъщи магьосници и много, много магии... НО!!! Съвсем логично с течение на времето хората, които не могат да ползват магия, започват да се занимават с изкуство, занаяти и науки! Минават векове, но рано или късно се правят нови и нови изобретения и много от това, което преди е могло да бъде постигнато само чрез магия, сега вече може да се извършва и с помощта на разни апарати и устройства... или, по-кратко казано, пренесете приказните същества и магиите на Земята през 19-ти век и си представете какво ще се получи!



И последно – за всички, които знаят английски език достатъчно добре, може би ще е интересно да научат, че производителите търсят "wordsmiths" – писатели, които да подготвят някои от текстовете на играта. Повече подробности за това можете да получите от официалния сайт http://sierrastudios.com/games/arcanum/.

Търсят се 5000 бета-тестери!

До края на Юли компанията BlueByte ще набере 5000 бета-тестери за новата си стратегия Settlers IV. Вероятно много от вас познават игрите от тази поредица. В новата, четвърта част ще остане само една раса от преди – римляните. За сметка на това ще срещнете Маите и Викингите, както и загадъчните представители на The Dark Tribe. Освен това производителите обещават още няколко действително интересни новости – например войсковите отряди ще имат лидери, даващи допълнителни бонуси и освен това ще бъде подобрено управлението на войските; вече ще можете да строите и бойни кораби и освен това някои от производствените сгради ще могат да се ъпгрейдват, така че в тях да работи по повече от един специалист.

Detonator 2 – нови драйвери за NVIDIA chipset

Можете да си изтеглите този драйвер от сайта на производителя http://www.nvidia.com/Products/Drivers.nsf

Драйверът е предназначен за видеокарти от моделите RIVA TNT, RIVA TNT2, RIVA TNT2 Pro, RIVA TNT2 Ultra, RIVA VANTA, RIVA TNT2 M64, Aladdin TNT2, GeForce 256, GeForce DDR, Quadro и GeForce GTS.

Лошата новина е, че не бива да разчитате на някакво сериозно подобрение на бързодействието на системата си – евентуалната печалба по всяка вероятност ще бъде само подобрена съвместимост с по-новите версии на Windows и най-новите игри.

Продължение на Fallout? Не съвсем!

Това, което подготвя в момента Interplay, се нарича "Fallout Tactics" и представлява опит да се използва популярността на играта Fallout за спечелване на позиции в областта на играта в мрежа. Все пак играта ще има и single game – кампания, състояща се от отделни мисии, като във всяка от тях ще можете да управлявате отряд до шестима души – воини от Brotherhood of Steel. Ще се ползва познатата от Fallout графика и походовата, базирана на "action points", битка, като за всяка мисия ще имате "pool" от около 30 кандидати, сред които ще трябва да изберете отряда си. На теория ще можете да давате подробни заповеди на вашите бойци, като например Scout, Locate, Deploy, Patrol, Attack, Defend, Retrieve, Destroy, Follow и Ambush... но въпреки това на мен ми се струва, че играта ще няма да постигне някакви особени успехи.



Случайно някой да се нуждае от Voodoo 3500 TV Out?

Или от оригинално копие на Diablo 2 или може би на Deus Ex? Ако знаете добре английски език, може и да имате сериозен шанс да спечелите някои от горните награди, стига да участвате в конкурсите на сайта www.ga-rpg.com. Конкурсите са ежемесечни и съответно наградите също се раздават всеки месец! За юли темата на конкурса е написване на интересен сюжет, базиран на излязла наскоро (или излизаща скоро) Role Playing Game. Изрично се подчертава, че произведенията ще се оценяват от гледна точка на съдържанието, а не доколко са спазени граматическите правила – което вече наистина дава шансове на тези, за които английският не е матерен език.

Submarine Titans

Това не е симулатор на подводници, както много от вас биха си помислили, а стратегия в реално време (RTS), която ще се появи съвсем наскоро. Играта се очаква да бъде доста интересна – поне оценките на геймърските сайтове (за preview) са около 90%. Действието на играта се развива през 22-ви век, няколко десетилетия след като огромен метеорит унищожава земната повърхност. Полярните ледени шапки са разтопени и океаните поглъщат останалата суша. Оцелелите земни жители са принудени да построят подводни градове и са разделени на два клана – войнолюбивите White Shark и технičарите Black Octopi. Нещата загрубяват, когато в екшъна се намесват и извънземните Silicons. Както не е трудно да се досетите, всичките ви войскови единици в играта са различни типове подводници и всеки знае, че подводниците могат да се изкачват към повърхността или да се потопяват в дълбочините – за целта производителите са предвидили пет "стандартни" дълбочини и това "трето" измерение придава допълнителна сложност на битките.

Какво е Древният Египет без Клеопатра?

Така вероятно са разсъждавали програмистите от Impressions, когато са решили да създадат Cleopatra – новия expansion pack за разпространяваната от Sierra стратегия Pharaoh. Този expansion pack ще бъде доста големичък и ще включва цели четири кампании с петнадесет мисии. Ще има и доста новости, като например възможността да пренасяте войска от един сценарий в следващия (което прави кампанията доста по-последователна). Ще има и нови сгради и нови професии – например художници и lamp makers, ще има и нови монументи, сред които Александрийската Библиотека, нови случайни събития (градушка или нашествие от скакалци могат да унищожат нивите ви) и нови врагове – като Римската Империя или пък съвсем прозаичните Tomb Raiders (sorry – този път Lara Croft няма да е в главната роля).

Генко Велев



EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Ето такива изненади обичам :-) Докато Westwood се трудят над Red Alert 2, а пък от Blizzard не се чуват дори и слухове за Starcraft 2, една относително неизвестна фирмичка изстреля на пазара игра, която без проблем може да стане новият стандарт при стратегиите в реално време. Става дума за Earth 2150 на немската компания Topware. Интересното е, че този бисер се предлага на немски от 7-8 месеца и след като обра възторжените аплодисменти на тамошните геймъри от SSI решиха да лицензират играта и да зарадват и останалата част от света с нея.

И така нека видим за какво става дума: Както е ясно от заглавието, действието се развива в далечната 2150 година. Учени откриват, че предстои голямо слънчево изригване, което ще промени орбитата на Земята и ще я направи негодна за обитаване. Поради това големите държави решават да организират спешната евакуация на населението. Лошата новина е, че при предишната голяма война през 2140 година (това е предишната стратегия на Topware) по-голямата част от минералните ресурси на планетата са били изразходвани, а остатъците от природни залежи не могат да стигнат за изграждането на кой знае колко голям космически флот. Поради тази причина всяка държава решава да спасява само своето население и така избухва поредната голяма война за последните минерали на Земята. В нея участват три страни. Eurasian Dynasty е могъща монархия, която е пряк наследник на СССР. Тяхната сила е предимно в сухопътните войски. United Civilized States, както вероятно се сещате, произхождат от САЩ. Те са високо технологична декадентна нация, която не обича да си мърси ръцете и вместо това залага най-вече на роботи. Последната страна е Lunar Corporation, която има своето седалище на Луната. Те са миролюбиви бизнесмени, които досега винаги са успявали да се държат настрана от конфликтите между ED и UCS. Грозящият апокалипсис обаче принуждава ръководството на LC да се намеси в тази съдбовна война. Лошата новина за компанията е, че тя не разполага с никакви военни технологии. Това обаче е нещо, което бързо се променя в хода на кампанията :-)

Едва ли е необходимо да споменавам специално, че ще можете да играете и трите страни. След старта на всяка кампания ще видите и първото интересно хрумване на хората от Topware. Всяка страна си има не само абсолютно уникални бойни единици, но и собствен интерфейс. Като добавите, че и всяка кампания обхваща по 30 и повече мисии ще видите, че на практика получавате 3 самостоятелни игри. Следващата новост в жанра е

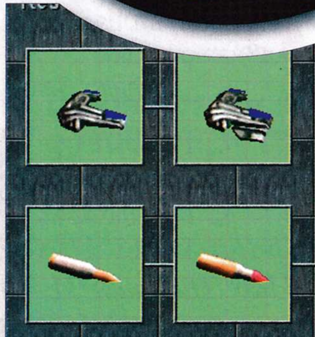
нелинейното действие

С други думи протичането на кампанията си зависи изцяло от вас. Винаги имате на разположение няколко мисии и в зависимост от вашите приоритети ще можете да избирате къде да срещнете противника. Единствено фиксирана е крайната цел: в рамките на поло-











REAL TIME STRATEGY	
графика	★★★★★½ (5,5/6)
звук	★★★★☆☆ (4/6)
геймплей	★★★★★☆ (5/6)
общо	★★★★★☆ (5/6)

PC CD ROM

издател
Topware/SSI www.earth2150.com

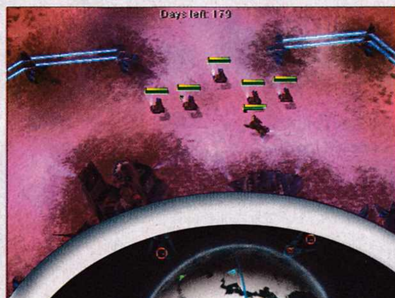
системни изисквания
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM (препоръчвам се 64 MB), 3D Video, DirectX 7.0a, 450 MB HDD

вин година да съберете достатъчно пари за евакуацията. Как ще постигнете това си е вече ваша работа. Никак не е необходимо да анихилирате противника. Просто трябва да спечелите ресурсите преди него. Това ще ви стане ясно още по време на първата кампания, където ще видите, че единствената печеливша тактика на Lunar Corporation е да действа сравнително незабележимо за врага, защото иначе малките им силици нямат особен шанс при пряк сблъсък.

При геймплея има и още гениални хрумвания. Така например всяка от страните разполага с централна база. След края на всяка мисия ще можете да евакуирате частите си там и да ги използвате в следващата акция. Също така е възможно по всяко време да си докарате подкрепления от централната база (стига да разполагате с такива). Там се извършва и изследователската дейност. Феновете на стратегическото мислене направо ще паднат като видят какъв research tree са подготвили авторите на Earth 2150. На практика това, което ще можете да откривате, спокойно си съперничи като обем дори с еталоните Civilization II и Master of Orion II. Още повече, че изследванията не са за всяка отделна мисия, а за цялата кампания, така че има направо съдбоносно значение дали ще успеете да се снабдите с нови танкове преди поредната мисия.

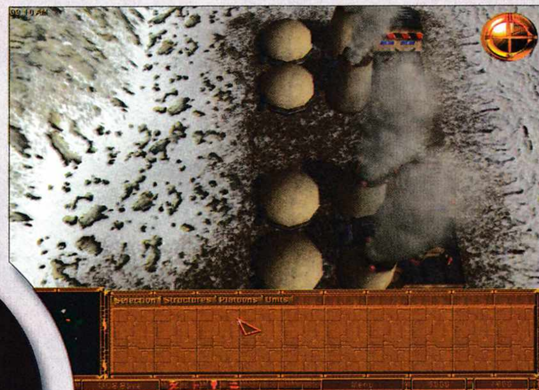
Това обаче далеч не е всичко :-) Преди да се юрнете към ценните ресурси е добре да имате предвид, че можете да строите два вида мини. Едните доставят минерали на вашия експедиционен корпус в съответната страна, а другите доставят кредити за евакуацията от планетата. Така че ще трябва сериозно да премислите кое ви е по-необходимо – силна армия на място или пък по-бързо изпълнение на задачата да изпратите в централната база съответното количество пари. Все пак времето ви е доста ограничено и ако се мотката прекалено много в битки с врага, може планетата да си избухне преди да сте успели да се махнете от нея!

Друг хит на Earth 2150 са климатичните особености. В играта















не само има преход между ден и нощ, но той има и значение за битките

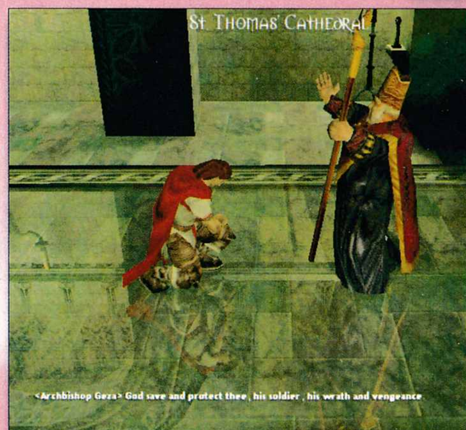
а не е само декоративна украса. С други думи: през нощта можете да изгасите светлините във вашата база или само в отделни сгради и така да станете по-трудно откриваеми. Същото важи и за бойните единици. Можете да определяте поотделно за всеки танк дали да се движи с пуснати фарове или на тъмно. Веселото тук е, че тази особеност отваря нови перспективи особено в мрежовата игра. Така например можете да пратите един отряд с пълна светлинна сигнализация и в същото време да атакувате от друга страна с голяма армия, която обаче е без светлини.

Като заговорих за светлини искам да отбележа и феноменалната графика, която предлага всякакви атмосферни ефекти (сняг, дъжд, мъгла, ден и нощ) и изключително детайлирани единици. Всичко това е придружено с приятна музика и професионално направени филмчета, които се поднасят като телевизионни новини по време на мисиите и придават една доста интересна нотка на играта.

Въобще Earth 2150 е една забележителна стратегия, която ще впечатли всички фенове на жанра и ще докара много нервни кризи на конкуренцията. Не случайно едни западни колеги съвсем открито заявиха, че играта на Topware е това, което е трябвало да бъде Tiberian Sun. Не мога да не потвърдя техните думи. Просто ако си падате по стратегии в реално време, Earth 2150 е част от задължителната ви програма за следващите седмици и месеци.

Никола Дърпатов

VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION





Харесвате ли мрачната готическа атмосфера, зловещите истории за кръволочещите създания на нощта филмите от типа на "Блейд" или "Интервю с вампир" ? В случай че отговорът е "да", попаднали сте на правилното място. Ако беше излязла малко порано, Vapmpire: The Masquerade - Redemption определено щеше да се превърне в безспорната игра на сезона. За съжаление обаче, в момента всички са полудели по Diablo 2, включително и самият аз. Да си призная честно, не успях да устоя на изкушението и се захванах с Vampire едва след като прекарах една безсънна седмица с размазващия хит на Blizzard Entertainment. А всъщност Vapmpire: The Masquerade – Redemption е заглавие, която заслужа не по-малко положителни отзиви.

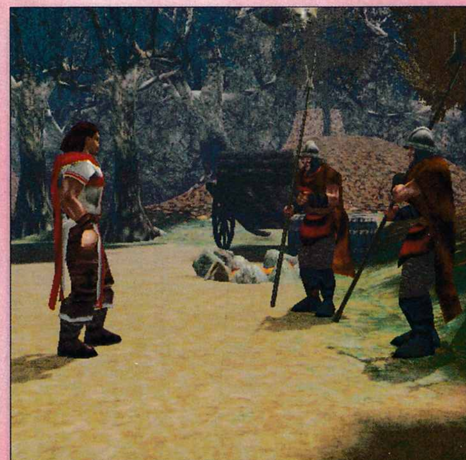
Ако с едно изречение трябва да опиша новата игра на Activision, то ще е – "напълно триизмерно RPG от типа на Diablo, но с вампири. Както във всяка друга игра от типа RPG героят трябва да се бие с пълчища уродливи душмани, да събира оръжия и екипировка, да трупа опит, да подобрява своите възможности и в крайна сметка да се превърне в нещо средно между полубог и ходеща машина за убиване. Е, това вероятно беше малко повърхностно обяснение, тъй като Vampire е достатъчно оригинална, за да не попадне в категорията на клонингите, обречени на моментална забрава. Най-малкото защото според мен Vapmpire: The Masqu-erade – Redemption е една от игрите с най-страхотна графика и сюжет, които съм виждал напоследък...

Действието на играта започва някъде в мрачното средновековие. Нашият герой е рицар на име Кристоф Ромуалд, чието любимо занимание е да защитава "правата вяра" с щит и меч в ръка. По време на един от многото кръстоносни походи обаче, рицарят е тежко ранен от коварна вражеска стрела. Седмици наред той е на границата между живота и смъртта. Когато идва на себе си, раненият кръстоносец с ужас научава, че е изоставен от своите другари в средновековна Прага. Единственото хубаво нещо в случая е младата и чаровна монахиня Анеска, която денонощно полага грижи за бързото оздравяване на нашия боец и явно не е съвсем безразлична към неговата херкулесова физика. :-)

Ситуацията, разбира се, не е толкова идилична, колкото изглежда на пръв поглед. Кристоф бързо научава, че средновековна Прага може да бъде и изключително опасно място, особено след залез слънце. Още първата нощ след като идва на себе си, рицарят се сблъсква с пъклените създания, които тероризират средновековните обитатели на чешката столица. Макар и изнемощял от своите рани, младият боец успява да спаси Анеска от лапите на група зомбита, които проникват в манастира след залез слънце. Макар и не напълно възстановен, Кристоф приема присърце идеята да прочисти Прага от силите на мрака.

Задачата отвежда нашия кръстоносец на дъното на Сребърните мини, които са най-вероятният източник на пъклените създания. Тук той за първи път се изправя лице в лице с истински вампир – Азра "Неживата". След като успешно посича грозното кръволочещо същество, Кристоф се превръща в нещо като местен герой. Сребърните мини пак започват да функционират нормално, а Прага е на път отново да си върне славата проспериращ град.

Всичко това обаче ни най-малко не радва нашия кръстоносец, който вехне от любов по младата монахиня Анеска. След поредната сцена на несподелени чувства (достойна за някой венецуелски сериал или "розов" роман), рицарят решава повече да не се мярка пред своята възлюбена. Докато се



ROLEPLAYING GAME

графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател
Nihilistic Software, Activision
www.activision.com

системни изисквания
P II 233, 64 RAM, 3D Video Card, Mouse, DirectX 7a





опитва да събере парчетата от своето разбито сърце из нощните улици на Прага, средновековният екшън-герой попада в лапите на вампирите от клана Бружа, които са решили да го превърнат в един от тях и да го използват за своите цели...

В този момент ще установите, че всичко, което сте преживели дотук, е било само за загрявка и е изпълнявало ролята на нещо като тренировъчна мисия, която да ви потопи в атмосферата и да ви запознае с правилата на играта. Ще се наложи да се превърнете в едно от онези пъклени създания, срещу които сте се борили до момента. През целия ход на действието Кристоф ще се разкъсва между своята природа на жаден за вампир и последните остатъци от неговата човешка същност. Доскорошният кръстоносец и настоящ кръволок е принуден да се хвърли с главата напред в непрестанните интриги и междуособни войни, водени от тринайсетте съществуващи вампирски клана.

Играта се развива в две коренно различни епохи

средните векове и наши дни. Първоначално събитията ще ви отведат в средновековна Прага и Виена, а след това – в Лондон и Ню Йорк. Въпреки своите резерви към кръволочещите същества, Кристоф бързо ще установи, че да си вампир има и своите добри страни. Нашият герой вече може да разчита не само на своя стандартен арсенал от оръжия, но и на специалните свръхестествени умения, които усвоява в хода на играта. Най-близкото сравнение, за което се сещам в момента, са джедайските сили от Dark Forces: Jedi Knight. Всъщност един от създателите на Vampire е бивш служител на LucasArts и вероятно е решил да заимства от идеите на своите екскработодатели. Единствената разлика с джедайските умения е, че героят не разчита на натрупаната "сила", а на изпитата до момента човешка кръв. Благодарение на специалните вампирски способности нашият герой може да регенерира своето здраве, да става по-силен или по-бърз, да се трансформира в животно, да превръща ноктите на ръцете си в гигантски ножове и какво ли още не. За целта обаче Кристоф редовно трябва да впива кучешките си зъби в сънната артерия на някой нищо не подозиращ минувач... :-)

Освен това в хода на своите приключения нашият герой няма да е сам. Той

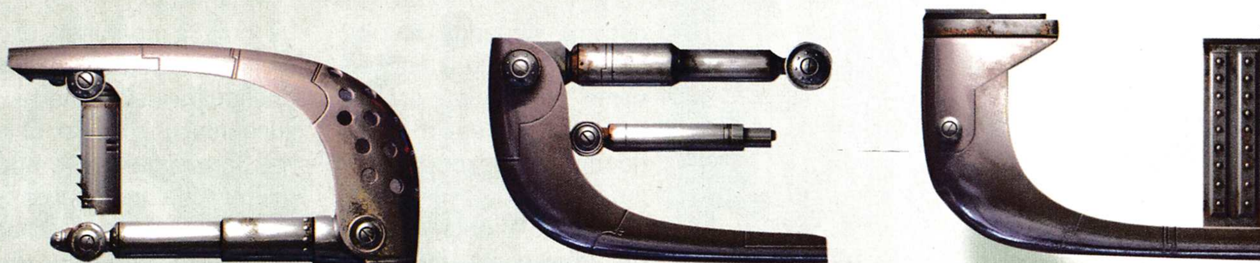
може да направлява група от приятелски настроени вампири

които се бият с врага рамо до рамо с него. Единственият проблем в случая е не особено съвършеният изкуствен интелект на компютърно контролираните бойци, които имат лошия навик да се губят по пътя или да използват възможно най-неподходящото вампирско умение в съответната битка. Освен това създателите на играта не са се постарали много-много да постигнат баланс на силите. Първоначално играта може и да ви се стори лесновата, но малко покъсно ще се сблъскате с опоненти, които или ще ви нападат на гигантски орди, или ще ви изглеждат кажи-речи неубиваеми. В комбинация с не особено удобния интерфейс и направо непоносимата система за записване, това може сериозно да притъпи удоволствието от играта.

Като се абстрахираме от тези незначителни недостатъци обаче, Vapmpire: The Masquerade – Redemption си остава една от най-добрите ролеви игри, излизали до момента. Единственото нещо, което ѝ липсва в момента, е може би малко рекламна истерия в стил "Diablo II"...

Момчил МИЛЕВ



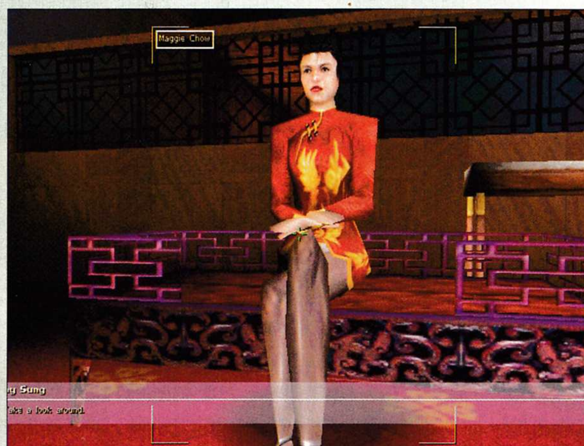




Мултиманията напоследък май позапада като такава. Не че я няма въобще, но се появяват все по-интересни САМО сингълплей игри. Сещам се за Thief и Thief II, MDK двете части и т.н. И сред тях най-добрата игра безспорно е най-новото RPG Action творение на Джон Ромеровата фирма Ion Storm – Deus Ex. Ще кажете: “Аре, аре, писна ми от най-по-най-ултра-гига-мега-хитови игри.” O.K. Тогава пропуснете тази игра, ама преди това отворете прозореца и си хвърлете геймърската книжка. И си бачкайте на Excel до полуда. Когато усетите първи признаци на лудостта – Alt+F4 на Excel.

И пускайте Deus Ex, няма да съжалявате

Играта е върхът. Единственото, което е леко поизтъркано в нея, е сюжетът – през 2051, както можете да се досетите, ужасът е пълен – хаос и беззаконие, подкупи, шантаж и наркотици владеят положението. Наркопласьорите и мутрите са организирани и действат съвсем открито и без страх от така или иначе липсващия закон. Световната икономика е пред колапс, богатите са безгранично богати, бедните умират от глад. Революционна ситуация, би казал Лев Троцки. Но не това е най-лошото – престъпните групировки от едно време се обединяват и изпреварвайки комунистическите лидери, започват да се борят за световен ред и управление, както на тях им харесва. Началото на техния план е просто – разпространява се свръхопасна, генетично модифицирана чума, чиято ваксина, Амброзия, имат само те. Оттук нататък, който иска да оживее, ще трябва да е с тях. Който не – да мре. А вие, агент на UNACO (за справка www.unaco.org), с вградени в тялото и мозъка датчици и други екстри, тръгвате да се борите срещу цялото това мазало по света. По света е напълно буквално – USA, Париж, Тайланд и Area 51!



Но това си е не толкова изтъркана, колкото утвърдена сюжетна линия. И освен това си е и Ромерово откритие, като се имат предвид Wolfenstein, DooM-овете и Quake-овете без тремата им част. Но това е първото и последно нещо – освен малкото муниции – в тази игра, което ме дразни. За мунициите ще говорим по-нататък.

А за останалото смея да твърдя, че е

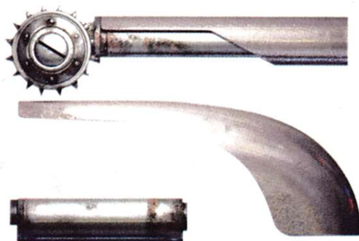
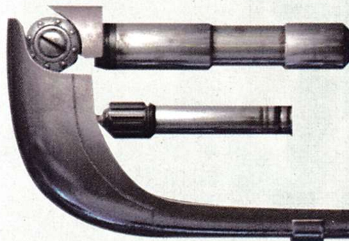
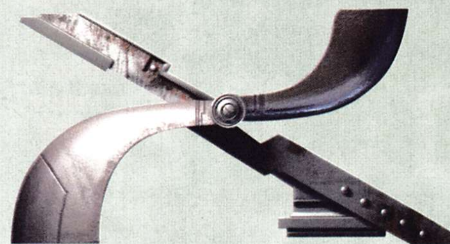
РЕВОЛЮЦИЯ сред геймърските среди!

Еволюционна революция дори! Ion Storm и Eidos Interactive този път са направили нещо невероятно. Забъркали са експлозивно интересна смес от ВСИЧКО най-добро от най-интересните видовете игри – RPG и Action. Екшънът е нон стоп, от първо лице, и е на силно модифициран Unreal Tournament енджин. Графично DeusEx си е UT, даже и малко по-добре при съответния хардуер. Единственото по-кофти нещо е ползването само на вечерно-сутрешната част от денонощието, което е далавера само за притежателите на Voo Doo 1 и 2, TNT и другите по-слаби и стари видеокарти. Има си всичките екстри и са вкарани приятни неща – синхронизацията на устните с говора, направеното влизане в перспектива от трето лице при важни разговори, и поклащането на тялото при походка (добре, че може да се



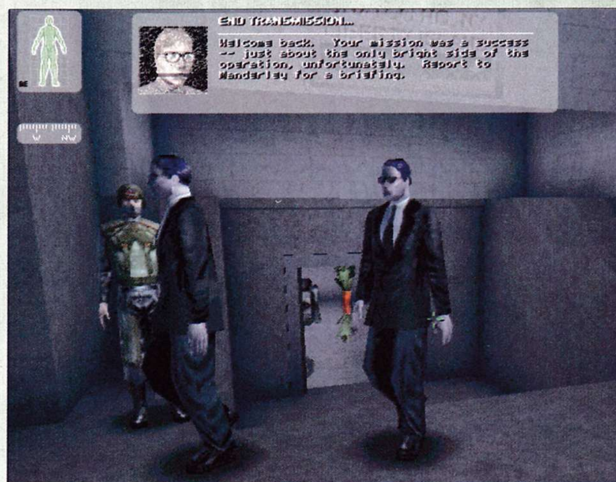
ACTION RPG	
графика	★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½
издател	
Ion Storm	
www.deusex.com	
системни изисквания	
P II 233, 64 RAM, 3D Video	
Direct X 7, Mouse, Joypad	

PC CD ROM











маха), и познатите ни от SOF реакции при целене на различни места, и поне от мен за първи път срещаното на UT енджин запалване на обекти и хора и дори на самите вас :).

Позабравих да ви кажа за музиката. Тя е интерактивна, нежна и бойна едновременно. Правена е от Straylight Productions (http://www.straylight-productions.com/straylight), автори на музиката на мегахитове като Unreal, Return to Na Pali, Unreal Tournament. Носи се клюка, че след завършването на Deus Ex на Ромеро & Co толкова им харесал един от авторите – Alex Brandon, че го взели на постоянна работа при тях.

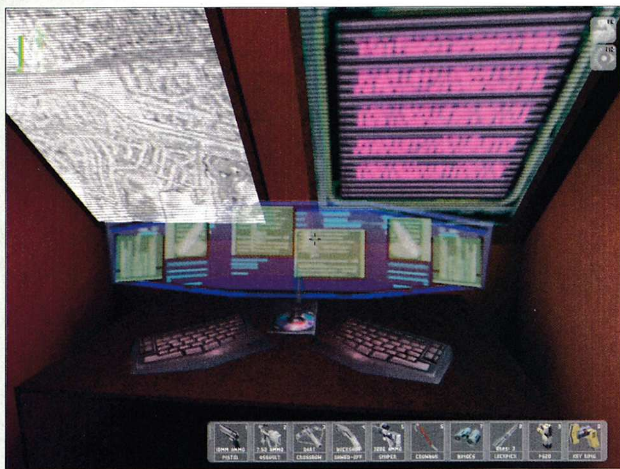
Много силно е направено например явлението "заключена врата", която, ако искате хаквате, отваряте с уред от инвентариите си, говорите с NPC да ви даде подсказка или код, или потърсвате Data Memory наоколо, за да ви стане ясно как се преодолява тази врата. И това е само едно от нещата, с които влизате в съприкосновение. А те са стотици, съвсем сериозно казано. Можете да говорите с много хора, да четете новини и e-mails по терминалите. Дори това е задължително, за да можете да продължите на места. Когато стреляте, не бързайте да натискате спусъка. Ако изчакате една-две секунди, ще видите как мерникът става все по-малък и все по-точен.

Освен наличието на NPC и други, RPG елементите също са застъпени много силно: имате ъпгрейди на всичките си умения в зависимост от наличните ви кредити. Ако намерите weapon upgrade kit, можете да го ползвате, с което оръжие пожелаете от наличните. Ако той е за огнестрелни оръжия, се ползва с тях. Ако пък намерите подобен kit за себе си, с помощта на медицински робот можете да си го инсталирате. Така например след първото ниво можете да отидете при доктора и да си засилите мускулите, за да можете да вдигате по-тежки предмети.

Намирането на ваш собствен път през огромните нива и непрестанно идващите ви първостепенни и второстепенни задачи е суперготино. На второто ниво например, ако отидете до хотелската стая през "парадния вход", не получавате skill points. Но ако минете през висящата над задната улица пожарна стълба като наредите няколко от струпаните сандъци (ще трябва да сте се ъпгрейднали с microfibral muscle), получавате 30 exploration points! И това е с почти всяко място, на което сте. Ако се замотаете по нивата, ще намерите много полезни неща, скрити зад саксии, из кашони и чували с боклуци. Но не се плашете от думичките NPC, RPG елементи, upgrade kit и други подобни. Те са направени да ви помогнат и са много интуитивни.

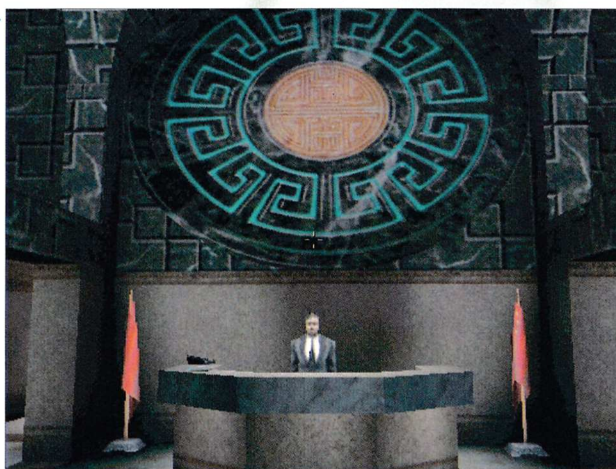
Изиграйте тренировъчните мисии!

Без тях сте загубени из стотината си предмета и тяхното използване. Ще се научите да мина-









вате незабележими покрай хора и уреди за засичане, да боравите с мини, лепящи се експлозиви, всички видове пушки пистолети и снайпери. И найвече как се действа и хакерските умения и касоразбиваческите уреди.

Всеки, който е играл Diablo или Drakan, за секунди ще разбере как да освободи място на новия предмет в инвентарииите си, но понякога е сложно да се прецени кое да се изхвърли. Хубаво е да имаш огнехвъргачка, но дали си струва да загубиш всички пушки и пистолети? И това ще ви бъде обяснено, или по-точно кое оръжие кога е полезно и кога не. В началото на статията казах, че мунициите са малко. Да, малко са, но след като се оттренирате добре с ножа, щангата и малките ками за хвърляне, не мисля, че ще имате нужда от камари патрони.

Всяко от 13 нива (ако са толкова), има по минимум 10 поднива, едно от друго са по-готини и интересни. Освен това са огромни и със собствена атмосфера. Те са в три основни точки на земното кълбо, пръснати на по десет хиляди километра един от друг – USA, Hong Kong, неизвестното място Tracer Tong, Париж и световно известната с кацането на извънземни Area 51. Малко странно е това, че нивата не притежават много собствени герои, като чиста проба 3D-анимация – секретарката на шефа от USA е продавачка на вестници в Hong Kong, а мадамата от кръчмата на второто ниво е в клуба в Париж, но какво да се прави – няма Шенген, няма проблем. За пътуване.

В USA нивата са много интересни и силашки, както всичко в тази огромна страна. Рекламите по стените на сградите са по двадесет метра и гласят глупости като "Smoke More, Think Less". Но там поне имате ясната представа къде се намирате през цялото време и наоколо се чува англоезична реч.

Парижките нива са не по-малки и интересни, започва се от покрива на небостъргач и се стига до ултралуксозни клубове с вход три хиляди кредита. За да се досетим за Виктор Юго, се минава през катакомбите и една катедрала, напомняща на Парижката света Богородица (ама че тъпо име:-).

А Hong Kong е просто раят на туристите – красиви жени, наркотици и будистки храмове. Един съвет – не се заседявайте около шляещите се наоколо drug dealers – може да ви нападнат с щанга в ръка откъм гърба. Е, момичето, което срещнах и се твърдеше, че е ученичка, беше с лице и бюст на порно звезда, но може пък да е повтаряла десетина пъти и да има странични занимания... А Area 51 си е с всички екстри на мястото – неизследвани гадини с неясен произход и разбира се, aliens – едни такива малки, белички човечета с три пръста и черни издължени очички, стрелящи с малки пистолетчета и нанасящи големи вредички за вас.

И в тези прекрасни местенца, вие в лицето на агент C. J. Denton се борите срещу злото във всичките му видове и цялото това нещо в една от най-прекрасните Action и RPG игри, с елементи на Adventure – Deus Ex.

Пеню Дачев

P. S. Налага се да направя няколко малки, но задължителни уточнения:

1. Работи се по мултиплейър MOD за Deus Ex, който е с работно заглавие The Filth of War.

2. Ако играете в Direct3D режим, задължително изтеглете Direct3D patch от www.deusex.com/downloads/dxd3d.zip

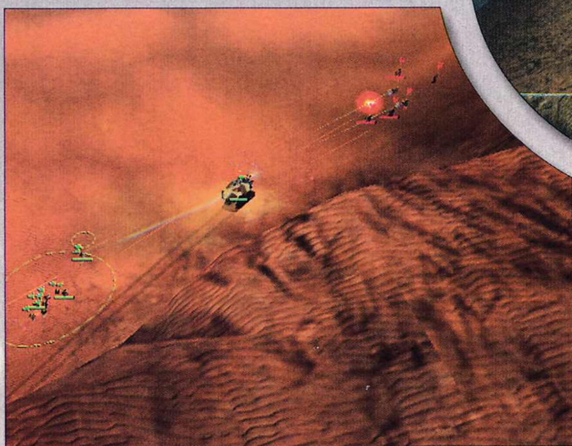
3. Ако сте с Riva TNT, задължително изтеглете драйверите версия 5.30 или 5.32 от http://www.reactorcritical.com/download.shtm

GROUND CONTROL



Sierra се намеси с гръм и трясък в битката за най-добра стратегия в реално време на 2000 г. Тяхната оферта се нарича Ground Control и трябва да плени геймърите с бомбастична 3D-графика и новаторски геймплей.







На тема сюжет дизайнерите от Massive Entertainment са измислили нещо доста интересно. Действието на Ground Control се развива след няколко столетия. Земята е опустошена от ядрена война, но човечеството е успяло да се съвземе от апокалипсиса и е изградило нова цивилизация. Хората дори отново са погледнали към безкрайните простори на галактиката. На родната планета за надмощие се борят две основни сили: мистериозната религиозна секта The Order of the New Dawn и капиталистите от Crayven Corporation.

Тъй като преживеният атомен кошмар все още държи власт и на двете страни, откритите бойни действия на Земята са строго забранени. Поради това враждуващите сили пренасят конфликтите си на новооткритите светове, които са и основен източник на ресурси за земната икономика...

В Ground Control вие поемате ролята на майор Sarrah Parker, която води отряд от новобранци в битката за надмощие със сектантите. Скоро по случайност ще разберете, че The Order of the New Dawn готви суперсекретен проект под името "Garn", който ако бъде доведен до успешен край, ще предизвика края на човешкото общество в познатия му вид. Поради това Crayven Corporation е принудена да форсира бойните действия и да попречи на лудите религиозни фанатици да осъществят плановете си.

Първото, което ще забележите след стартирането на нова игра, е, че всичко в Ground Control е изцяло издържано в 3D. За разлика от повечето конкурентни продукти, които използват 3D-ускорителите само за изобразяването на по-красиви специални ефекти програмистите от Massive Entertaiment са успели действително да вкарат третото измерение в играта. Това значи не само че ще можете да движите свободно камерата над бойното поле, но и че

релефът на терена има огромно значение за успеха

на вашите действия. Морските пехотинци, разположени на възвишение примерно, имат доста попрецизна стрелба и са по-трудни за уцелване от вражеските единици. Като стана дума за единици е редно да отбележа, че специално на тази тема авторите на играта са били доста пестеливи.

И двете страни разполагат с морски пехотинци, 3-4 вида танкове и изтребители. Това е всичко: няма и следа от стотиците единици, които обикновено засипват геймърите в другите стратегии. За сметка на това всяка единица участва в цялата кампания и постепенно трупа опит, който повишава показателите ѝ. Както бързо ще установите, изпробваните в битки пехотинци са значително по-ефективни от току-що пристигналите подкрепления. Освен това танковете имат специални оръжия, които са различни в зависимост от модификацията.

За разлика от другите подобни продукти в Ground Control няма нито строеж на бази, нито пък лудо

REALTIME STRATEGY

графика
звук
геймплей
общо

PC CD ROM

издател
Sierra/Massive Entertainment
www.sierra.com

системни изисквания
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM,
2 MB Video card









събиране на каквито и да е било ресурси. Липсва дори популярният Fog of War, така че по всяко време ще можете да наблюдавате цялата карта и да следите за всяко движение на противника. Авторите на играта са преценили, че геймплеят е достатъчно сложен, за да занимават геймърите и с такива неща.

Така в началото на всяка мисия ще можете да извършите космически десант с вашия експедиционен корпус на съответната планета, която според върховното командване трябва да бъде покорена. За целта ще разполагате с десантни кораби, които могат да кацат на различни места по картата.

В зависимост от избраната от вас тактика е важно да прецените къде ще приземите вашата армия. Също така не е задължително да хвърляте наведнъж всичките си сили в битките, а още преди мисията ще можете да определите кои части в кой кораб да бъдат натоварени. Така е възможно да пратите в началото само малък разузнавателен отряд, а на по-късен етап да хвърлите в битката останалата част от армията, която безпроблемно може да кацне и направо в тила на противника.

Въобще Ground Control предлага

доста възможности за тактиците

и определено ще зарадва геймърите, които търсят по-сериозно предизвикателство за своите сиви мозъчни клетки.

Друго достойнство на играта са графиката и интерфейсът. От Massive Entertaiment специално за целта са разработили нова графична система, която е изключително красива и не изисква Pentium III и 128 MB RAM, за да върви като хората. Интерфейсът на играта също е добре премислен и след като минете през тренировъчните мисии ще установите, че управлението е доста интуитивно и въпреки непрекъснатите смени на перспективата не е особен проблем да запазите поглед върху действията на вашата и противниковата армия. Комбинацията от мишка и клавиатура на пръв поглед изглежда малко стряскаща, но в интерес на истината свикването с нея отнема не повече от 10-15 минути. Като цяло си личи, че програмистите са прекарали доста време с тестването на играта и са успели да отстранят от нея всички по-сериозни слабости.

Сега сигурно доста от вас се питат, защо след всичките тези добри думи Ground Control има не чак толкова висока оценка. Отговорът е прост: Играта на Sierra и Massive Entertainment е доста добра, но за съжаление едва ли ще успее да се наложи над силната конкуренция въпреки сполучливите новаторски идеи. Просто в залисията около интерфейса и графиката хората от Massive са забравили няколко основни компонента на съвременната стратегия в реално време. Първият сериозен пропуск е, че Ground Control не е особено пригоден за мрежова игра. Това едва ли ще развълнува особено феновете на соловата игра, но все пак голяма част от геймърите обичат да се пробват и срещу приятели в мрежа. Вторият сериозен пропуск е, че на практика още по време на тренировъчната мисия вече ще сте видели всички бойни единици. Не знам как точно си я мислят тази работа авторите на играта, но само добрият сюжет едва ли е достатъчна мотивация за превъртане на играта. От време на време хората искат да видят и по нещо ново на екрана, а в Ground Control това просто не се случва :-(Ако дизайнерите се бяха постарали поне за малко повече разнообразие в тази област, тяхната творба със сигурност щеше да бъде един от сериозните кандидати за челните места сред стратегиите.

Никола Дърпатов

DiAbLo II







Търпение му е майката! Blizzard Entertainment са фирма, която никога не се е съобразявала с предварителни планове и крайни срокове, но когато тяхна игра се появи на пазара, няма как тя да не се превърне в същинско цунами. А за геймърите остава търпението... Спомням си как още преди две години (през 1998) се носеха слухове, че Diablo II ще излиза "тази есен" и оттогава насам може би всеки месец се е намирал някой, който да ме попита дали не знам нещо конкретно по въпроса. Сега, когато вездесъщото "Дебило 2" (както с любов го наричат най-големите му почитатели) най-сетне се появи, всеки може да прецени за себе си, дали дългото очакване си е струвало. За мен лично отговорът на този въпрос е съвсем ясен...

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател
Blizzard www.blizzard.com/diablo2

системни изисквания - single player
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/2000/NT4, 4xCD-ROM, 650 MB HDD Space

системни изисквания - mutiplayer
Pentium 233 MHz, 64-128 MB RAM, Windows 95/98/2000/NT4, 4xCD-ROM, 950 MB HDD Space, 28,8 kBps или по-бърз модем, TCP/IP

ACTION RPG

Blizzard отново уцелиха в десятката

Трудно е да си обективен, когато става въпрос за любима твоя игра, създадена от любимата ти фирма. Винаги съм уважавал Blizzard Entertainment, защото държат на своята репутация и досега не са издали заглавие, което да петни името им (едно време точно такава бе политиката и на Lucas Arts, но напоследък те прекалено се комерсиализираха). За пристрастеността си към Diablo въобще не смятам да ви говоря, по-добре погледнете статията Diablomania, която ще намерите няколко страници по-нататък. В продължението успешно са пренесени всички елементи, които бяха ключови за успеха на първата част и дори върху тях е поставено още по-тежко ударение. Признавам, че има и какво да се критикува, например демодираната графика и новата save-load система, но според мен това са дреболии и никой истински фен на първата част няма да бъде разочарован от продължението.

За да ви разкажа историята на Diablo II, неизбежно трябва да ви припомня, какъв беше краят на първата част. Героят най-сетне се изправи срещу първоизточника на злото, залял скромното градче Тристрам – самият Диабло, мрачния Лорд на Терора. Но истинското Зло трудно може да бъде унищожено – то винаги успява да се прероди в нова форма (и добре, че е така, защото иначе толкова много готини игри щяха да си останат без продължения). Самоуверен и надъхан след своята победа, героят заби магическия камък, съдържащ душата на Диабло, в собственото си чело, въобразявайки си, че ще намери нужната сила да се пребори със Злото в него. "И погледът му се обърна към легендарните мистични Източни Земи, където копнееше да потърси отговор или дори спасение..."

Оказва се, че нашият пишман-герой всъщност е направил много добра услуга на Диабло, предоставяйки му доброволно собственото си тяло за вечни времена. Във втората част разбираме, че Диабло отдавна е завладял душата на този нещастник и всъщност копнежът към Изтока идва от Лорда на Терора, който иска да освободи двамата си братя, пленени още по времето на великите войни между Доброто и Злото. Бейл, Лордът на Унищожението, гние в запечатана гробница във великата пустиня Аранох. Душата му също се съдържа в магически камък, забит в тялото на древния Хордадримски рицар Тал-Раша, който води безкрайна война с Бейл в гробницата, скрита заедно с шест други в най-жежките пустинни пясъци. Тази

BLO







гробница е първата цел на Диабло, известен вече като Мрачния Скитник. Третият брат е Мефисто, Лордът на Омразата, чийто магически камък е поверен от древни времена на светата църква на Закарум. Прониквайки отвътре в този религиозен орден, Мефисто си е създал собствена малка империя в джунглите на Кенджистан и с нетърпение очаква мига, в който братята му ще се присъединят към него. "...и ще потекат реки от кръв, когато Тримата разрушат границата между Ада и човешкия свят, и Злото ще възтържествува!". Освен ако не се появи герой, който да предотврати тази катастрофа и да се предостави по-достойно от своя предшественик – сегашния Мрачен Скитник.

И така, вашият нов юнак тръгва по дирите на Диабло, оправяйки всички поразии по пътя си. А те съвсем не са малко – със самото си присъствие Мрачния Скитник привлича силите на Злото и след него остават армади от скелети, зомбита и демони. После минава вашият човек и ги преработва до планини от кости, гнила плът и разлагащи се вътрешности. Този процес продължава в общи линии през цялата игра, която условно е разделена на четири части, всяка от които има различно излъчване и атмосфера. Първата част е в Западните Земи – при околностите на манастир, завладян от демонката Андариел, като обстановката много напомня на тази от старото Diablo (подобни подземия, чудовища и т.н.). Втората – в пустинния град Лют Голейн – предлага забележително съчетание между ориенталски и египетски мотиви и поне на мен ми допадна най-много. Третата част е в джунглите на Кенджистан, близо до великия някога град Кураст. Четвъртата част е забележимо по-кратка, като действието се развива... Не, няма да ви издам къде, по-добре да поиграете и сами да откриете!

Героите в Diablo II са петима, кунджурджер за съжаление няма ;-)

Амазонката без никакво съмнение ще допадне на онези, които са харесвали стрелкинята Rogue в първата игра. Също като нея тя се справя много добре с лъка и стрелите. Разликата е, че жената-воин е много компетентна и с копието, а притежава и някой доста полезни магически таланти. Варваринът е олицетворение на грубата сила и представлява планина от мускули. Сред многото му специални таланти изпъкват възможността за специализация с определен тип оръжия и алтернативните му бойни техники, позволяващи екипиране с две оръжия едновременно или използване на тежък меч с една ръка. Некромансерът съвсем не е толкова злокобен, въпреки зловещата му титла, макар че често на негова страна се бият скелети и чудовища. Всъщност неговата магия, наричана "черна" от непосветените, е едно от най-чистите и непокварени магически изкуства в света. Некромансерите вярват в баланса между Доброто и Злото, приемат смъртта като естествен завършек на жизнения цикъл и никога не са се опитвали да удължат живота си с помощта на магия. Но слуховете и клеветите са им изградили лоша репутация и на тях често гледат с недоверие. Паладинът е част от древен орден, някога служил на Църквата на Закарум, отцепил се от нея, когато тя започнала да се покварява. Той владее отлично всякакви оръжия, изключително полезен е при премахването на не-мъртви врагове и може да използва вълшебни аури, които влияят благотворно на всичките му спътници или затрудняват враговете. Магьосницата пък е част от женския магически клан Зан Есу, който използва само и изключително елементарна магия. Силите на светкавицата, огъня и леда са нейната стихия, а много от магиите ѝ са пренесени директно от първата част.

Обърнете специално внимание на факта, че петимата герои се различават много повече един от друг, в сравнение с различията



между тримата от първото Diablo. Всички техни умения и магии (по 30 бр. на герой!) са уникални и специализацията в тях става успоредно с развитието на вашия красавец. Геймплеят с всеки един от петимата е различен и уникален и аз поне няма да мирясам, докато не мина Diablo II с всеки от героите. Освен това, самият играч персонализира непрекъснато героя си и двама добре "разработени" герои могат да бъдат твърде различни, дори когато са от един клас (представете си например магьосница, специализирала се в огнени магии и такава, разпределила своите способности между силите на Леда и Светкавицата).

Всички критици са единодушни, че новата skill-система е невероятно удачна, тъй като дава много нови възможности на играча, без същевременно да усложнява геймплея. Дори в известен смисъл го опростява, тъй като са премахнати магическите книги и предметите с "заряди" от първата част (магиите вече се развиват успоредно с повишаването на ниво на опитност за вашия герой и то по ваша преценка, а не са резултат от сляп късмет или много пари). От свитъците с магии са оставени само два – Identify и Town Portal. Предвидени са специални томчета, в които можете да складирате до 20 свитъка от един тип.

Геймплеят много прилича на този от Diablo – основните ударения все още са върху чистия екшън и екипировката/развитието на вашия герой. Разнообразието от чудовища и предмети е многократно по-голямо. Струва си да се спра по-подробно на нововъведенията при предметите и екипирането на героя, тъй като голяма част от забавата в Diablo II идва точно от това да откриете най-подходящата екипировка за вашия хубавец (или хубавица). Освен обикновените предмети се срещат още и такива с магически подобрения, редки, уникални, модифицируеми предмети и комплекти. На всеки тип предмети съответства някакъв цвят, с който се изписват имената им, което помага за бързото разпознаване. Обикновените предмети се асоциират с бял цвят и рядко се използват в по-напреднал стадий на играта. Магическите предмети (синьо) носят в себе си едно или две заклинания, подобряващи характеристиките им и трябва да бъдат идентифицирани преди да ги използвате. Аналогична е ситуацията и с редките предмети (жълто), но те съдържат в себе си до пет магически подобрения и съответно могат да бъдат много по-полезни. Уникалните предмети ще разпознаете по тъмножълтия (златен) цвят – те по същество приличат на редките, но се откриват много по-трудно и са с още по-интересни характеристики. Внимание – можете да изиграете дори цялата игра и пак да не намерите нито един уникален предмет, който не е свързан със самата история. Не мога да преведа правилно на български думата socketed, затова нарекох сивите предмети модифицируеми – с помощта на магически скъпоценни камъни можете да моделирате тези предмети по свой вкус и да си направите точно това, което ви е нужно в момента. Камъните имат пет степени на качество (chipped, flawed, normal, flawless и perfect), като естествено по-качествените от тях са за предпочитане. Внимавайте, защото след като сложите магически камък в модифицируем предмет, модификацията е необратима. Колкото до комплектите от предмети (set items) тях ще познаете по зеления цвят. Наглед те са като редките или уникалните предмети, но когато съберете и екипирате всички предмети от един комплект (поне 3 на брой) получавате допълнителни бонуси. Съществуват специални комплекти, подходящи за различните типове герои, но е много трудно да съберете някой, който е подходящ конкретно за вас, освен ако не играете например в battle.net, където възможностите за търговия между играчите са неограничени. Преди да продължа нататък трябва да отбележа, че някои забележително силни предмети (обикновени и магически) могат да се открият единствено при игра на по-високите нива на трудност (nightmare и hell), които са достъпни само за опитни герои, успели да сразят Диабло.

В сравнение с първата част, тук при екипирането на героя има някои нови аксесоари – ботуши, ръкавици и колан. Освен че допринасят за защитата на героя, те естествено могат да бъдат магически (редки, уникални и т.н.), а коланът определя и броя на предметите, които можете да заложите над четирите слота за бързо използване (едноредов – четири предмета, двуредов – осем и т.н.). В началото на Act 2 ще откриете един Хорадрически Куб – древен арте-

факт, който има забележителното свойство да произвежда предмети от други предмети – например слагате в него два колчана стрели за лък и получавате един колчан стрели за арбалет. Формулите за този куб са десетки, но в играта ви се разкриват само няколко, останалите трябва да налучкате по метода на пробите и грешките или да прочетете в някой интернет фен-сайт на Diablo II.



Ако искате да си запазите някой предмет, но не желаете той да заема ценно място във вашия инвентар, то трябва да го складирате в специален сандък в града, който, обаче, е със сравнително малък капацитет. Предметите, изхвърлени на земята се губят след време или при рестартиране на играта. В същия този сандък е добре да трупате и всичките си налични пари, тъй като така те ще бъдат на по-сигурно място, отколкото в джобовете ви.

Възможностите за преиграване на Diablo II са практически безкрайни, тъй като нивата отново се генерират всеки път по случаен принцип, а след първото "превъртане" пред вас се разкриват нови предизвикателства. Едно от тях е играта на по-високи нива на трудност, друго – възможността за създаване на hardcore-герой. Такъв тип герой трябва да бъде пазен като писано яйце, тъй като неговата смърт е окончателна. Предизвикателството да минете цялата игра без да загинете нито веднъж наистина си струва, но сигурно хич няма да се почувствате приятно, когато вашия хардкор-паладин от 23-то ниво гушне букетчето в края на третата част и трябва да започвате всичко отначало.

Мултиплейърът е все същият майтап. Купонът е, че при повече участници чудовищата също стават повече на брой и определено прогресът е по-труден. Това ви стимулира да играете кооперативно и да си сътрудничите. Има възможност и за дуели между играчите, но трябва предварително да декларирате враждебен статус и героите ви да имат някакво минимално ниво на опитност (осмо, ако не се лъжа). Новост в battle.net са т.нар. realm-сървъри. Когато играете в realm цялата информация за играта, включително вашия герой, се пази на сървъра на Blizzard, което се предполага да защити играта от хакерски атаки (първата част доста си изпати от такива простотии – нароиха се безсмъртни герои, вездесъщи оръжия и т.н.). И още една забележка – хардкор героите могат да участват в игри само с други хардкор герои.

Наказанието при смърт за обикновен герой е отнемане на част от парите и опитността (последното само на високи нива на трудност). За да уеднаквят single и multi играта, авторите са премахнали опцията за save, тоест записът става само когато прекъснете играта (както беше в мрежовата игра на старото Diablo). Освен това не се пази информация за убитите чудовища, отворените сандъци и др. Това до голяма степен убива ентусиазма за щателно претърсване на нивата – какъв е смисълът да преравяте всяко ъгълче, когато следващия път там отново ще има чудовища и съкровища? Тази система предполага да играете за дълго без прекъсване – Diablo II в никакъв случай не е игра, която може да бъде накъсана на парчета по 15 мин. Най-добре е като седнете, да откарате цяла нощ :-) .

Този момент със записа е доста неприятен за много играчи (в това число и за мен), но всяко зло за добро – вече няма нужда да създавате отделни герои за мулти и соло-игра. Друг основателно критикуван елемент е демодираната графика. Въпреки поддръжката на някои модерни Glide и OpenGL ефекти, играта изглежда доста "ретро" заради проточилия се инкубационен период (първото действие на практика е правено преди три години). По този начин точно началото на играта прави лошо впечатление, което после трудно се изглажда. Още повече, че режимът 640x480x256 може и да е приемлив за 14 или 15-инчов монитор, но изглежда грозно на 17 инчов или по-голям. По-високи режими не се поддържат, като мотивът на Blizzard е, че това би нарушило баланса в мрежовата игра (някои играчи ще получават повече информация от други). Проблемът би се решил, ако всички картинки се пререндерират в същия мащаб за по-висок режим, но явно това е непосилна задача.

Това обаче като че ли са всички моменти, които заслужават критика. Иначе музиката е зашеметяваща, геймплеят е невероятен и Diablo II вече може да се определи като следващия хит, и то хит, който няма да бъде забравен след месец, а ще се играе години наред. А аз стига съм писал, че Мрачният Скитник и братята му ме очакват...

Боян Спасов

DIABLOMANIA

Диабло е голям, червен и си има опашка. Най-младият в семейството, силно привързан към двамата си по-големи братя, които винаги са се грижили за неговото нравствено и духовно израстване. Може и да не е много приказлив, но крие в себе си някакъв особен, готически чар. По-силен от бате Рамбо и по-популярен от Леонардо ди Каприо, всепризнат любимец на жените от всички възрасти, впечатляващ със своето нежно сърце и дълбока душевност. Пък и журналистите все пишат хубави неща за него, например: All praises to Diablo, Lord of Terror and survivor of the Dark Exile! Има и такива смелчаци, които се осмеляват да го критикуват, но по правило това е последната грешка в техния живот (или по-точно първата им стъпка към отвъдното). Затова за Диабло – или добро, или нищо.

Колкото до компютърната игра – там се говори за красотата, мира, разбирателството, триумфа на доброто и не на последно място – за крави. За да предадат тези възвишени идеи, авторите си служат с нестандартни изразни средства – чудовища, кръвопролития, насилие, планини от съкровища и... крави. Самият Диабло признава своята слабост към кравите, особено онази порода Монтафонка със закачливо извитите рога...





Стоп!

Сигурно се чудите какви са тези безумия, които четете и дали нещастният автор на тази статия най-сетне не е изперкал съвсем и окончателно сдал умствения си багаж. Спокойно – и това ще стане някога. Този материал обаче е посветен на излизането на дългоочакваното продължение на Diablo и представлява нещо като комбинация между ретро-статия и "тема на броя", а странното начало цели просто да привлече вашето внимание. На тези две страннички имам задачата да ви припомня за първото Diablo и Hellfire (expansion pack), да поразмишлявам над въпроса къде се крие тайната за успеха на тези игри и да ви разкрия няколко великденски яйца – изненади, които Blizzard са скрили в своите игри за радост и забава на целокупното геймърско братство.

На пръв поглед Diablo е една съвсем обикновена и непретенциозна екшън-игра, в която главният герой минава през пълчища от чудовища в найдобрите традиции на Gauntlet и преодолява последователно безброй много лабиринтоподобни нива. Е, има и няколко крави, които създават някаква мистична аура, но все пак Diablo определено не изглежда внушително, поне в началото. Най-фанатичните ролеви играчи веднага ще я заклеймят като hack-and-slash и ще се захванат с поредната Ultima или в краен случай Might and Magic. Всъщност те са донякъде прави – определението hack-and-slash е съвсем на място в този случай, тъй като екшънът наистина е найзначимият елемент в геймплея на Diablo. И все пак тази игра е и нещо много повече и точно заради това се издигна до култ за милиони геймъри по целия свят.

Diablo беше едно от първите доказателства за невероятния нюх на Blizzard Entertaiment и техните дизайнери. Случайно генерирани нива при всяко преиграване, страхотен мултиплейър, невиждано досега разнообразие от предмети и врагове и страхотна фентъзи-атмосфера – комбинацията от тези елементи се оказа по-взривоопасна от нитроглицерин. Получи се игра, която грабва играча още след второто ниво (веднага след убиването на Касапина – the Butcher) и не го пуска, докато не я мине поне десетина пъти от началото до край. Познавам много играчи, които са навъртели буквално стотици часове игрално време в мрачните подземия и "мания" е твърде слаба дума, когато става въпрос за тях. Много по-точно би било да се каже "Диабломания"!

Странното е, че никой от вълната клонинги, които се рояха закономерно в годините след излизането на суперхита Diablo и неговото разширение Hellfire, не можа да повтори техните успехи. Най-пресният пример е една издънка, наречена Tainted, която се канехме да ви представим в този брой, но в крайна сметка решихме, че ще изглежда просто нелепо на фона на вездесъщото Diablo II. Всъщност останалите хитове в жанра на екшън-ориентираните RPG стават популярни по-скоро, защото са РАЗЛИЧНИ от Diablo – например спомнете се за Silver и Nox. А наглите клонинги, естествено, не притежа-



ват чара на оригинала и не заслужават нищо повече от безжалостно оплюване на една страница в нашето списание. Пък и в тях дори няма крави...

И може би е най-добре да ви открехна за майтапа с кравите, тъй като допускам, че сред нашите читатели има и такива, които не са си прекарали половината младост пред Diablo и не са съвсем в час. Не знам дали беше първоаприлска шега или просто поредният слух, но за първото Diablo се носеха легенди, че трите крави отваряли тайно "кравешко ниво", което само най-упоритите диабломаниаци могат да достигнат.

В разширението Hellfire нямаше кравешко ниво, но пък имаше цял quest, в който една от кравите ви натоварваше с отговорната задача да откриете официалния ѝ еленски костюм :). Наградата също си я биваше – уникална броня от кравешка кожа с огромно име отпред – без майтап. Когато на бял свят се появи Starcraft, кравешката тематика бе успешно пренесена с паролата thereisnocowlevel, позната на всеки чийтър (заклеймявам найофициално такива играчи). А найголемият майтап е пресен-пресен – в Diablo II кравешкото ниво *наистина съществува*. За да го достигнете, трябва да сте минали поне веднъж цялата игра и да разполагате с крака на Уърт (от Тристрам). Та значи, след като минете играта започнете отначало на нормална сложност. Сложете в Хорадрическия Куб крака на Уърт заедно с томче тип Town Portal. Щраквате върху transmute и воалà – кравешкото ниво е пред вас. Внимавайте, защото адските добичета са доста силни и определено МНОГО (не препоръчвам на хардкор-герои да се пробват). Сигурно е, че Blizzard са скрили още великденски яйца, който очакват някой да ги разкрие...

Ех, спомени, спомени – доброто старо Diablo е една от най-благите теми за разговор на чашка между дърти геймъри. Вече ви казах за уникалната броня с име, но не съм споменал за уникалните гащи, на които можеше да попаднете в първото Diablo. Очевидно вашият герой дотолкова лампти за слава и приключения, че е готов дори да облече чуждо бельо и така, по гащета, да се втурне срещу гадините, които несъмнено ще бъдат заслепени от неговия сексапил.



Тъй като Diablo изглежда различно при всяко следващо преиграване, тя е една от игрите, които най-трудно омръзват и се изчерпват откъм идеи. Но докато аз самият предпочитах да играя всеки път с различен герой, един мой приятел е превъртял Diablo поне 50 пъти с един и същ тип. Когато го попитах защо, той можа да даде разумно обяснение поне за първите 32 пъти – "Много просто, за да видя колко е енергията на Диабло!". И наистина – когато убиеш 32-ма противници от един и същ тип, играта даваше информация за тяхната жизнена енергия, така че защо това да не важи и за големия мастит бос накрая?! За всички любознателни читатели: Кръвта на Диабло е естествено 666 единици (съответно 1666 на трудност nightmare и 2666 на hell в expansion-а). Като че ли е съвсем логично да се досети човек и без я превърта 32 пъти...

И тъй като двете страници бавно и полека се запълниха, нека накрая кажа и няколко думи за прочутия мултиплейър на Diablo, който по нищо не прилича на този от някой 3D shooter или RTS. Защото тук идеята е да играете кооперативно, а не един срещу друг. Макар че играта позволява сбивания между играчите, те далеч не са толкова интересни, колкото колективното избиване на чудовищата, особено ако си сътрудничат герои от различни класове. Така че, ако се чудите на коя игра да посветите следващата нощ в кварталния клуб, то явно още не сте осъзнали факта, че Diablo II вече е тук и кооперативния мултиплейър е още по-увлекателен. Пожелавам ви успех и внимавайте с кравите!

Боян Спасов



SUZUKI ALSTARE Racing Line



На какво да посветим нашия нов симулатор? Този въпрос напоследък живо вълнува авторите на спортни игри. В Ubisoft явно също са били изправени пред подобна дилема. От една страна, хем имат готова игра за мотоциклети, хем в същото време Electronic Arts не само са изкупили лицензите за всички по-интересни състезания в този спорт, но и вече са направили фантастични игри за тях. Отговорът на въпроса всъщност е елементарен и авторите на Suzuki Alstare Extreme Racing очевидно бързо са стигнали до него. Най-елегантният изход е да се хване нещо, което е толкова екзотично, че предизвиква интерес дори със своята неизвестност. Вътрешнофирмените изпитания на новите машини на известния концерн Suzuki очевидно трудно могат да бъдат класирани в каквато и да е било друга категория.

Та в Suziki Alstare Extreme Racing ще можем да се пробваме като пилот на свръхмощни мотоциклети, повечето от които така и никога не стигат до масовия пазар. Състезанията се провеждат на общо 12 трасета, които всичките са собственост на фирмата и се намират далеч от погледите на любопитни зрители или още по-любопитни репортери. Така че по този случай програмистите са могли да се концентрират изцяло върху дизайна на пистите без да мислят за вграждането на ликуващи тълпи. Резултатът е доста приятен за окото :-) Същото важи и за самите возила, които са изобразени с огромни количества полигони и са сред най-детайлните в жанра. Това някак си не е особена изненада като се има предвид, че играта като замисъл освен всичко останало е и реклама на Suzuki.



За геймплея авторите също са избрали малко нестандартно решение. В никакъв случай не очаквайте, че играта е някакъв хиперреалистичен симулатор, който е предвиден за маниаци на тема мотоциклетизъм. Точно обратното. Управлението е издържано изцяло в стил arcade и основният девиз е "газ до дупка"! Така или иначе по возилата не можете да потрошите нищо и паданията ще ви костват само загуба на ценно време. Това може да има фатални последици, защото освен срещу конкуренцията ще трябва да се състезавате и срещу часовника. С други думи имате определен лимит от време, в рамките на който трябва да стигнете до следващия контролен пункт. Ако не се справите, следва едно семпличко Game Over. Същото, разбира се, ви очаква и ако не успеете да задминете останалите изпитатели на продукция на Suzuki. Както е логично да се предположи, вътрешнофирмен шампионат няма и ще трябва да участваме само в отделни състезания. За да не разгледате само пистите и да зарежете след това играта програмистите, все пак са измислили мотивация. Тя се състои в това, че част от трасетата и моторите стават достъпни чак след като спечелите няколко състезания. Нищо оригинално, но то пък и какво чак толкова ново може да се измисли по темата.



Като цяло Suzuki Alstare Extreme Racing е просто поредната приятна мотоциклетна игра, която ще внесе известно разнообразие в лятната скука със сполучливата си графика и неангажиращия геймплей, който подтиква към една-две обиколки по добре направените писти през обедната почивка. Нищо сензационно, но ако ви е писнало от Superbikes на EA, спокойно можете да ѝ отделите малко внимание.

Никола Дърпатов

ARCADE RACING

графика	★★★★☆☆
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★½☆☆
общо	★★★½☆☆

PC CD ROM

издател
UbiSoft, Criterion Software
www.ubisoft.com/usa/suzuki

системни изисквания
Pentium 233 MHz, 3D Video card, Windows 95/98, DirectX



Какво се случи на турнира

Меко казано успешно приключи турнира на Виртуален свят и PC Mania по Star Craf. Участваха около 420 души, без да се броят кибиците, което е абсолютен рекорд в жанра. За първи път се събраха всички добри играчи от цяла България, коментираха спецовете. Оспорваната битка продължи два дена, а някои не станаха от компютрите през цялото време. Вижте сами:

15 Юли събота сутринта...

"Виртуала", най-голямятя зала от веригата, разположена на 500 кв. метра площ е претъпкана и буквално не може да побере всички участници. За щастие новооткрития клуб "Корубата" спасява положението...





Събота към обед. "Корубата"...

Втората зала на Виртаулен свят поема своята част от играчите и Турнирът стартира.

Събота следобед...

120-те машини в двата клуба са натоварени до дупка, климатиците също. Вече се оформят и титуляри по групите, но е рано за прогнози. Турнирът все още е непредсказуем като първенството в Англия. Жалко че нямаше залози...





Неделя по никое време...

Най-сетне победителите!

Това са Димитър Александров и Здравко Георгиев от София (в средата с 700 лева и с по един оригинален Star Craf в ръка).

Второ място Даниел Слаов от Пловдив и Михаил Кочанов от Асеновград (вляво с 200 лева и с по един Star Craft), трето – Ивайло Мишев и Никола Витанов (вдясно с 100 лева и ръце зад гърба :-)

The Longest Journey



В preview-то на The Longest Journey от тазгодишния мартенски брой на PC Mania смело заявих, че това заглавие си заслужава, защото няма много игри, чиито герои познаваме така, както героите от любима книга. Ето че дойде време да го препоръчвам наляво-надясно без задръжки и да потвърдя тези думи от все сърце и душа. Оказа се, че всичко обещано е изпълнено и ако се захванете с това наистина ДЪЛГО пътешествие, ще се сдобиете с нова любима героиня – неврастеничната April Ryan, която ще опознавате бавничко и търпеливо ще заобичвате. (Процесът на сближаване и залюбване ще трае между няколко месеца и година, ако играете по часдва дневно.) Огромна игра – огромен сюжет. Дотук минах една трета от нея и въпреки това няма да ми стигне мястото.

Това е историята на Баланса между двата свята – Stark и Arcadia – света на науката и света на магията. Много хиляди години преди времето на April (която е на 18 през 2209 година) светът е бил единен и в него науката и магията са били равнопоставени, поради което човечеството като цяло (и всеки негов член поотделно) е разполагало с невероятна Сила – с която естествено започнало да злоупотребява и космическият Баланс бил застрашен. За да бъдат озаптени егоистичните стремления на хората, е трябвало те да бъдат научени не само да владеят Силата, но и да се страхуват от нея. Но как? В навечерието на Апокалипсиса на помощ се появяват Draic Kin – иначе казано Драконите – четирима вечни приятели на хората, слуги и пазители на Земята. Налага се науката и магията да бъдат разделени. Първите защитници на Баланса са 13 – шестима учени, шестима магьосници и един Дракон. Те издигат кула, в чиято основа е вграден донесен от Дракона каменен диск, инкрустиран със скъпоценни камъни. Функцията на кулата е да канализира енергията на науката и магията и да я концентрира върху предстоящото разделение. Дискът се сраства с кулата и в уречения час тринайсетте се събират пред него, но с тях е дошла и една жена, чиято съдба е била написана още преди да се роди.

Тя е първият Страж на Баланса

който ще стои в кулата 1000 години и ще съблюдава еднаквостта на позициите на магията и науката. Така преди разрушаването на Баланса магията и науката са разделени и на мястото на стария единен свят изникват Stark и Arcadia. Светове близнаци, които пазят спомена един за друг само в сънищата.

Решението кой в кой от световете да остане не било принудително наложено, но не било и никак лесно. Магическите създания не са имали избор, защото в Stark не биха оцелели, но останалите хора се разделили много болезнено – семейства, любовници, приятели. Кулата остава Царство на Баланса и пост на Стража. За да бъде защитена от посегателства, дискът е счупен на четири и парчетата от него са дадени на шестимата магьосници; скъпоценните камъни са извадени – четирите дракона взимат по един за съхранение и се разделят по два във всеки от световете. И така до деня, в който двата свята трябва да се слеят обратно в един. С течение на времето обаче защитниците на Баланса от Stark започват да губят своите позиции и някои от тях се прехвърлят в Arcadia – постепенно възниква конфликт дали световете да бъдат обединени наново или не. За да успеят да наложат своето мнение, останалите в Stark защитници имат нужда от свой Страж. Стражите се сменят на хиляда години, защото това е максималният срок, в който човек може да бъде отделен от душата си. Периодично

Балансът "ражда" нови стражи

но учените от Stark ги отвличат. Към 2209 година последният Страж е на поста си от вече 1200 години и внезапно го напуска – Кулата се разтърсва и

графика
звук
геймплей
общо





QUEST

издател
FunCom www.longestjourney.com

системни изисквания
Pentium MMX 166 MHz, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB Video Card, Soundcard, Windows, 300 MB HDD









може да се каже дори свръхнахална – лепи се за нежелаещите да си приказват с нея стръвно като конска муха и света обръща, но не се отказва докато изсмуче всичката съществена информация от тях.

За да се придвижвате успешно напред в играта, трябва естествено да спазвате основните правила на куестовете – да говорите задължително с де когото сварите, да изчерпвате всички варианти на диалозите, да се връщате по два, три, пет или, ако трябва, петнайсет пъти при всеки, който веднъж е проявил неблагоразумието да ви каже някоя дума и да не се свените да се връщате много назад и да издирвате пропуснати по невнимание събеседници – дано не ви се налага да правите точно това:-)

Разглеждайте внимателно всеки предмет в inventory-то си и не забравяйте, че някои от нещата ще ви послужат и повече от веднъж – поотделно или в комбинация с други предмети. Неоценим помощник през цялото време е моминският ви дневник, където освен с мисли и чувства на лабилна деви-

той просто изчезва.

Нашата героиня вижда това нападение на Хаоса насън и си започва да се шашка колко се е преработила от рисуване и дори дали не е време да се премести в добре тапицирана стая на някое тихо заведение за такива като нея. Постепенно става ясно, че халюцинациите не са това, което са, и че тя е благословена (или прокълнатата) със способността да преминава между световете. На нейните крехки плещи ляга отговорността за хората в двата свята, за Баланса. И това е само завръзката на сюжета, представете си какво ви чака... (Тук дишаме дълбоко и овладяваме световъртежа.)

Атмосферата в Stark е полуфутуристична и упадъчна, а луничавата художничка е дете именно на тази среда и е като преждевременно остаряло градско цвете – иронично-саркастична и същевременно наивна. Необяснимо защо April непрекъснато се развява нагоре-надолу с провлачена тийнейджърска походка и само двукратното кликване (или натискане на клавиша Esc) я кара да остави привидното си отегчение и да се поразмърда малко. Предвид многото обикаляне в играта спокойно може да се каже, че дори да избягва всякакво движение до сетните си дни, към края пътешествието девойката вече си е заработила много здраво тяло за дай Боже здрав дух. Иначе се оказва, че никак не е ленива, а решително отдадена на търсенето на истината,





ца в късния й пубертет, ще имате възможност да се запознаете и с всевъзможните миникуестове, които сте поели. (Когато в дневника се появи нещо ново и важно за вас, иконата на опциите горе вдясно на екрана започва да премигва.) Тази функция май е предназначена не толкова за страдащите от амнезия или обикновено тъпоумие геймъри, а за тези, които ще бъдат достатъчно търпеливи да прехвърлят средата на играта и които по това време действително ще имат нужда от припомняне какво точно са натворили в по-ранен етап – иначе морето от информация просто ще ви удави. Другата благина са conversation log-овете от всеки разговор, които надлежно се записват и са средно по десетина страници... Куестовете, както и диалозите, са доста логични и като цяло няма много да ви затруднят. Уви, има и доста скучни пъзели, които се връзват със сюжета колкото да не е без хич – с някаква жалка, изсмукана от пръстите на краката нишка – прекалено нелогични, дразнещи и направо нечестни, и вместо да заподскачате от радост, когато ги разрешите след дълго налучкване, по-скоро ще ви стане обидно.

На мене поне ми хрумна да зарежа цялата работа при първата такава главоблъсканица и само чувството за дълг ме възпря от деинсталация на TLJ. Ако решите да не се отказвате при такова изнервяне (все пак играта е адски интересна и си заслужава да разберете какво ще стане по-нататък), а просто да си спестите голямата досада от борбата с пъзелите и тайно от другари-геймъри се разровите в Интернет за solution, имайте предвид, че ви трябват два-три за сравнение – точно при пъзелите далеч не всички подсказвачи са успели да налучкат алгоритъма за разрешаването им.

Като закъсах и отнемайкъде разрових за walkthrough (има ги най-различни, с лопата да ги ринете), попаднах на писанията на един господин, който твърдеше, че проблемният за мен пъзел се решавал по метода на пробите и грешките, което е абсурд (нещо като финалния пъзел в Gabriel Knight 2 – безсмислена загуба на време) – може и така да го е минал, но от срам да е забравил да спомене на широката общественост колко седмици са му трябвали.

През повечето време героите са толкова пълноводно многословни, че човек ще не ще започва да се унася (самата героиня се опна да спи зад гърба на рибаря, с когото си говореше по едно време) и да си мисли дали няма да му се отрази ободрително една дрямка докато трае някой напоителен разговор за живота – после ще си навакса информацията от логовете... Те пък на свой ред запълват спокойно обема на произволен петтомен фентъзи-роман.

Авторите са измислили толкова плавно разгъващ се и базиран основно на диалози сюжет, че много сценаристи на сапунени сериали могат да се поучат от The Longest Journey как се разточва действие от има няма половин час до 15 серии. В никакъв случай обаче това не е някакъв непоносим гнет – и интериорите, и външните пространства са красиви, много уютни и озарени със

странната светлина от сънищата

като тази в много облачен ден, когато слънцето си намира по някоя дупка за надничане или като миналогодишното затъмнение примерно :-). Хем необичайно като визия, хем изключително предразполагащо и ефектно решение – чрез звук и цвят е създадена такава атмосфера, че да бързате да се приберете в милия си роден дом, за да се лепнете на компютъра и да си дочетете играта на спокойствие. Именно да си дочетете, защото The Longest Journey е нещо като мултимедиен роман.

Предварително обещаният половин час филмчета е налице – с грохотна помпозна музика, и плавно достолепно движение на камерата – доста наситени с драматизъм и приятно впечатляващи са, но на мен ми бяха недостатъчни и ми оставяха гадното усещане за нещо започнато и недовършено.

От друга страна, играта и така е на четири диска, та май няма накъде да се добавят още. И по време на филмчетата, и в самите нива музиката е много разнообразна, вълнуваща и обикновено гръмовна, но отново ще повторя – малко е. Кратички прекрасни мелодии, които разпалват желание да стигнеш по-далече и да чуеш още и още, но се оказва, че няма кой знае колко за слушане – надявам се в евентуалните следващи части авторите да се поправят и да възложат на същия композитор петорно повече работа. Това ще зарадва безкрайно почитателите на TLJ. Озвучаването на диалозите е брилянтно изпипано и със сигурност допринася поне за една трета от интереса към играта, освен това е перфектен опреснителен курс за всички, които не се занимават с английски ежедневно и съчетава полезното с приятното по много благ начин.

Още нещо – подобно на героите от куестовете на Lucas Arts, April не може да умре – каквото и да оплескате, все някак ще се измъкне – спокойствие и наслаждение...

Машалла!

Елица Тодорова







SLAMTILT RESURRECTION
PIRATE

21st Century определено не си дават почивка. Само два месеца след като геймърите можаха да се насладят на тяхното триумфално завръщане със Slam Tilt: Demon англичаните хвърлиха на пазара и втората игра от серията. Подобно на повечето pinball заглавия от последните няколко години и този път се предлага само една маса. Тя се нарича Pirate и съдържа в себе си всичко, което зарадва феновете в Demon. С други думи и тук можете да очакваме помпозна 3D-графика с 32-битов цвят и всички разделителни способности, които са по силите на вашите видеокарта и монитор. Звукът също е на познатото страхотно ниво като дори геймърите без специална 3D-звукова карта ще могат да се радват на доста добре реализирана софтуерна емулация на surround звук.

Без съмнение Slam Tilt: Demon е една изключително качествена маса, която е направена с много любов към детайлите. Целта на играта е да се вживеете в ролята на пират от късното средновековие. Това включва абордажи на кораби, битки с могъщи армии и, разбира се, откриването на най-различни съкровища :-) Цялото действие се развива на фона на подходяща музика, която би паснала на всеки пиратски филм. Подобно на предишния Slam Tilt и тук програмистите от 21st Century са демонстрирали всичките си умения и богат опит на тема дизайн на флипери. Като цяло масата е направена с много вкус и представлява сериозно предизвикателство за pinball ветераните, като в същото време дава и доста добър шанс на пълните новаци. Докато играх не ми се случи нито една непредотвратима загуба на топче, а това се среща рядко и в аркадите, и при симулаторите на флипери. Рампите също са разположени по такъв начин, че с малко тренировки няма да е голям проблем да започнете да редите комбо след комбо. За анимацията и движението на топчето според мен е излишно да се говори. Още в предишната игра от серията Slam Tilt този компонент беше реализиран перфектно и Pirate не пада по-долу от своя предшественик.

От казаното става ясно, че геймърите с вкус към компютърните симулации на флипери имат още едно задължително заглавие за колекцията си и ще могат да прекарат доста време с разучаване на невероятните детайли на Pirate. 21st Century явно са успели вече окончателно да се пренастроят на вълна 3D, а това е една прекрасна новина за всички любители на жанра, защото едва ли има фен, който да не се е възхищавал от техните по-стари творби. И така остава само да се надяваме, че Pirate няма да е последната маса от серията Slam Tilt, която все повече започва да се превръща в достоен конкурент на другата легендарна поредица – Pro Pinball.

Никола Дърпатов

PINBALL	
графика	★★★★★
звук	★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½
издател	
21st Century	
Ganymede	
системни изисквания	
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 2 MB Video card, Windows 95/98/Me	

PC CD ROM

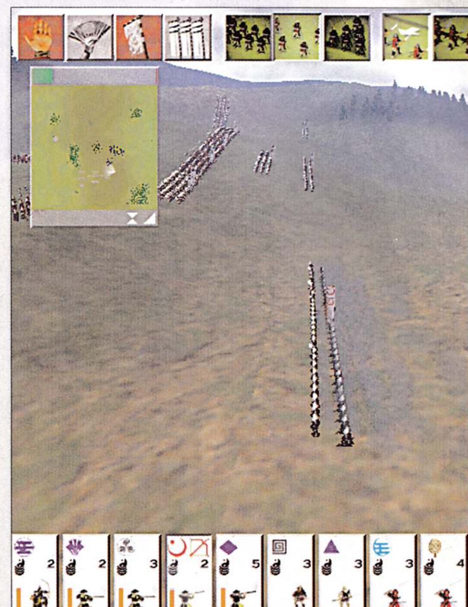




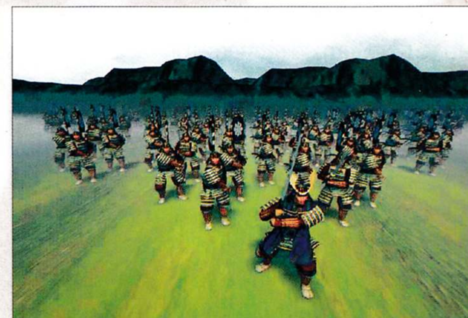












В света на игрите оригинални заглавия се срещат много рядко и може би производителите донякъде са оправдани, тъй като играчите не винаги успяват да оценят пълноценно новостите. Все пак Electronic Arts е достатъчно могъща компания, за да може да си позволи експерименти и от това всички можем само да спечелим.

Играта Shogun: Total War беше дългоочаквано заглавие по няколко причини – първата и може би найглавната бе, че става въпрос за Япония отпреди няколко века – тайнствена, интригуваща и трудно разбираема епоха за всеки американец и европеец. Вероятно много от вас са чели книгата или са гледали филма Shogun с Ричард Чембърлейн в главната роля – става въпрос за същата епоха – време на междуособни войни между различните японски “daimyo”, в което главните “добродетели” са били коварството и измамата, загубата означавала болезнена и унизителна смърт, а залогът за успеха бил господството над цяла Япония. Вероятно доста от вас знаят, че в резултат на тези междуособици Shogun на Япония станал човек, убеден, че

всички контакти с европейците са крайно вредни

и страната останала тотално изолирана в течение на столетия и можем само да гадаем какво щеше да бъде днес Япония, ако Шогун бе станал (примерно) привърженик на християнската вяра.

Самата игра е разделена на две почти независими части: походова стратегия с управление на ресурси, строеж на сгради и създаване на войски, и битки в реално време.

Стратегическата част е доста опростена – имате един-единствен ресурс – ориз:). Все пак не се безпокойте – няма да се наложи всеки

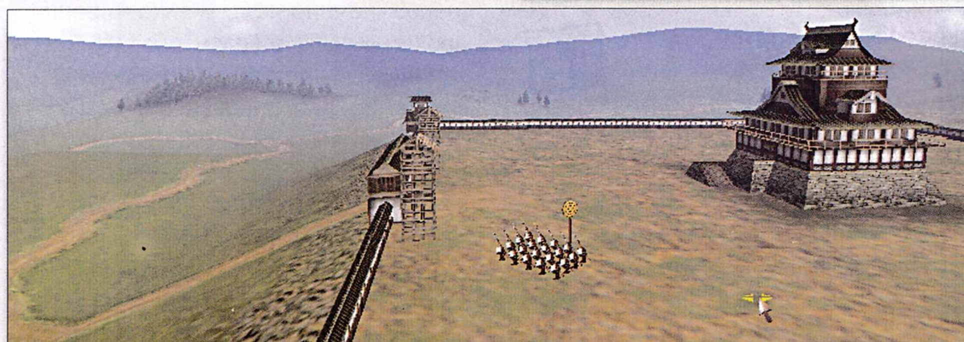
REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател
Electronic Arts
http://www.totalwar.com/

системни изисквания
Pentium 266, 32 MB RAM, 4 MB Video, 16 MB Video card recommended



път да си броите целите запаси ориз зрънце по зрънце – всичко се измерва в "koku" (не помня точно как беше по филма, но предполагам, че това е стара японска мярка именно за ориз). Всяка провинция, която контролирате, произвежда годишно определено количество koku, което обаче получавате едва на края на есенния сезон, при това може да има отклонение в зависимост от реколтата в доста широки граници – до плюс-минус 50%. За създаването на абсолютно всичко използвате единствено тези koku ориз, като при това всичко се предплаща – т.е. не можете да започнете един строеж, ако не разполагате с целия необходим ориз cash:). Оризът се използва за извършване на иригационни работи в провинцията ви – след серия от подобни подобрения производството достига до +100% - т.е. се удвоява; оризът се използва и за строеж на укрепления (замъци), пристанища, казарми, конюшни и въобще за абсолютно всичко ви е необходимо само ориз и време. Отначало на мен ми беше доста забавно как така от ориз построявате (примерно) крепостните страни на замък и вероятно наличието на един-два ресурса като дърво и камък щеше да създаде допълнителен интерес от страна на любителите на сериозните стратегии, обаче после реших, че дори и в това има логика – по това време в Япония местният daimyo е бил абсолютен собственик на живота, смъртта и труда на селяните, както и на цялата земя, така че количеството изразходван ориз всъщност е храната за селяните, които са били събирани да пригот-вят строителни и въобще всякакви необходими материали и да строят сградите или пък да коват оръжие и брони за набиране на нова войска.

Сградите, които можете да строите, са три типа – първият тип са за повишаване на дохода – това са мини (само ако в съответната провинция има някакви ценни залежи) и напоителни съоръжения (четири последователни степени). Вторият тип сгради всъщност е една-единствена, но за сметка на това уникална сграда – пристанището! Логично, за целта трябва съответната провинция да има излаз на море и самото пристанище е една от най-ценните ви придобивки! Първо, то стимулира търговията и ви дава постоянен и твърд годишен доход (като мините); второ – трябва да имате пристанище, за да можете да влезете в контакт с варварите и да купите огнестрелни оръжия (и познайте кои са тези варвари – европейците, разбира се); третото предназначение на пристанището обаче е наистина безценно – можете да прехвърляте войски между всеки две ваши пристанища само за един ход, независимо от разстоянието! Това може и да ви изглежда в началото маловажно, но бързо ще разберете, че е най-важното преимущество от пристанището. По принцип за един ход можете да придвижвате войските си само до съседната провинция (и съответно можете да нападате само съседни на войските ви провинции) – но това правило не важи, ако разполагате с пристанища в началната и крайната точка на пътешествието (но не можете да нападате по вода, така че ограничението за атака само на съседни земи остава).

Третият тип сгради служат за военни цели – за производство на





войски или за защита. Повечето от сградите могат да се ъпгрейдват до три степени, но има и изключения от правилото – например наблюдателните кули са само с две степени, а замъкът има поне четири нива (едва ли ще успеете в една провинция да направите всички възможни ъпгрейди – вероятно играта ви ще свърши по-рано). Някои от сградите служат за създаване на един или два типа войници, а от други можете да получавате специални units – нинджи, шпиони (shinobi) и емисари (дипломати); трети тип сгради дават различни бонуси на създаваните войски, а замъкът е необходим, за да можете да строите по принцип каквото и да е било и освен това служи за защита.

Самите битки започват по съвсем елементарен начин – просто хващате за ушите войските си (изобразени са като шахматни фигурки) и ги премествате на вражеска територия (задължително съседна). Можете колкото пъти си искате да отменяте или променяте решенията си – докато не натиснете "End Turn" не започва никакво действие. Когато обаче натиснете бутона за край на хода, започват да местят и контролираните от компютъра противници и едва тогава стигаме до битките. В началото на всяко сражение разполагате с няколко опции – да ръко-







водите ръчно мелето, да оставите на компютъра да изчисли крайния резултат, да отстъпите (губите провинцията, но си запазвате непокътнатата армията) и само ако имате замък, можете да се укрепите в него. В замъка се настанявате автоматично и ако загубите битката и при това положение никой не контролира провинцията. За няколко хода – (зависи от големината на замъка) автоматично ще го предадете и ще загубите изцяло областта, но пък можете през това време да контраатакувате с подкрепления и да си възвърнете територията – досадното е, че по време на тези военни действия

голяма част от постройките ще бъде унищожена!

И сега идваме до най-интересната част – битките! Всъщност играта щеше да бъде доста постна, ако нямаше възможност лично да водите сраженията! Целият multiplayer също се състои само от сражения и освен това имате възможност извън кампанията да тренирате в провеждането на битки или да преигравате някогашни исторически сражения.

Впечатлението, когато видите бойното поле за пръв път, е буквално потресаващо! Лично аз не си спомням някъде другаде да съм наблюдавал подобна реалистична картина – дори не мога да намеря и думи, за да я опиша – просто трябва всеки сам да го види, за да се убеди! Войските са групирани по отряди (от 60 до 120 души – настройва се според предпочитанията) и в една битка могат да участват до 5000 войници! Самите правила на битката са свръхреалистични (поне с включени всички опции) – войниците ви се уморяват, паникьосват, на стрелците с лък им свършват стрелите, мускетарите не могат да стрелят като вали дъжд или сняг, битката трябва да приключи за определено време и освен това може би най-важният фактор е теренът. Като атакувате можете да избирате кой ден да нападнете (ако имате мускетари и вали дъжд, е логично да изчакате), докато като се отбранявате имате право да разположите отрядите си на избрани от вас позиции. Една от най-изгодните позиции е малко под билото на някой самотен стръмен хълм – вражеските отряди трябва да промаршируват огромни разстояния и освен това трябва на бегом да атакуват нагоре по стръмното, при това обсипвани с облаци стрели или куршуми от мускетите. За сметка на това на отпочиналите ваши войски ще бъде много по-лесно да се стоварят от високото върху главите на запъхтения противник и да го обърнат в бягство! Друга изгодна позиция за защита е, когато в провинцията има река – тогава построявате войските си в непосредствена близост зад моста и със съвсем малки сили можете да причините огромни загуби на преминаващите по моста отряди. Преимущества можете да получите и ако укриете отрядите си в гора – дърветата например ще ви предпазват до голяма степен от вражите стрели, а някой кавалерийски отряд в засада може да разпръсне огромен брой противникови стрелци. Разбира се, като нападате е добре да се опитате да лишите врага от преимуществото на добрата позиция – типичен пример е да се опитате да маневрирате, така че да заемете някоя удобна височина, за да не бъдат войниците ви принудени да атакуват нагоре по стръмния хълм.

Освен с тези хитрости разполагате и с цял куп възможности за управление на отрядите си по самата битка – можете да използвате различни престроявания и поведение по време на самото меле – “hold position”, “hold formation”, “fire at will” и т.н. Какво точно ще предприемете зависи от това дали се отбранявате или нападате и с какво точно разполагат двете страни. Например и най-слабите копиеносци са по-силни от всяка кавалерия, ако запазят бойния си ред (тук идва на помощ командата “hold formation”). При всички положения обаче имайте предвид най-големия фактор – страхът!!! Нито една битка не завършва с пълно унищожение на някоя от страните и много рядко има сражение, в което до крак да е изтребен цял един отряд – абсолютно всяко сражение се печели (или губи) като войниците на някой от страните изпаднат в паника и побягнат от бойното поле – и тук има една особеност, която може да ви бъде много полезна – всяка войска се ръководи от

генерал, който е същевременно и командир на някой от отрядите

и ако този отряд побегне, вероятно ще повлече след себе си и цялата армия!

Към цялото това описание на битките добавете и много добрия звук и съобщенията на куриерите – отново нещо, което не може да се опише, а трябва задължително се чуе и ето как се получава нещо невероятно добро и наистина уникално (въпреки някои недостатъци на интерфейса – поне на мен ми се струва, че са необходими още поне 2-3 клавиша за някои специфични действия).

Като заключение – много добра стратегия, но само за сериозни любители. Ако за вас най-добрата стратегия се казва Starcraft, то по добре изобщо не се захващайте със Shogun: Total War – за времето, необходимо за една-единствена битка, вероятно ще успеете да изиграете поне два игри на Starcraft.

Генко Велев



КласиК за пиене

ЗАСИЩА глада УТОЛЯВА жаждата

Напитка от 100% кисело мляко без вода. Удобно за консумация през целия ден, където и да сте.



ягода праскова натурално



ягода

За дома търсете картонените опаковки от 500 мл.

USAF









Аман от американски патриотизъм... Когато за първи път си пуснах тази игра първото ми усещане беше, че трябва да запея щатския национален химн с ръка на сърцето или най-малкото да изпъча гърди напред и да козирувам. Jane's U.S. Air Force е симулатор, който е направен в добрите стари традиции от времето на "Студената война" и епохата на "Желязната завеса". Докато гледах началната анимация на играта имах чувството, че се намирам не в средата на 2000-ната година, а някъде в началото на 80-те, когато Русия и САЩ пръскаха по-голямата част от бюджетите си за модернизиране на своите армии...

Като се абстрахирам от стичащото се по екрана на компютъра американско родолюбие обаче, това е един доста приличен авиосимулатор. Всъщност от години не се е случвало на едно място да бъдат събрани толкова много съвременни военни самолети. USAF ще ви позволи да се сражавате в кабината на всички по-поулярни бойни машини, които са приемани на въоръжение в щастките ВВС през последните трийсетина години – F-105, F-4E Phantom II, A-10 Thunderbolt II, F-15, F-16, F-117 и F-22 Raptor. Като забелязваме ще ви се наложи да управлявате най-различни видове летящи бойни машини – като се започне от леките изтребители за въздушно превъзходство и се стигне до невидимите за вражеските радари дозвукови щурмови самолети, преназначени за нанасяне на първи удар дълбоко зад фронтовата линия. От една страна това е хубаво, тъй като ви предстоят доста разнообразни мисии. От друга обаче, създателите на играта изглежда са били принудени да направят някои компромиси по отношение на реализма, за да сместят в една игра толкова различни самолети. И все пак, както обикновено, Jane's са си свършили работата абсолютно професионално и са направили един симулатор, който ще се понрави на почти всички, с изключение на най-ортодоксалните фенове на Flanker 2.0 и Falcon 4.0. По отношение на графиката USAF не е някакъв особен шедьовър, но в общи линии изглежда добре. Първоначално може би е ви се стори, че теренът е направен почти фотореалистично. Когато се приближите достатъчно близо до земната повърхност обаче с неудоволствие ще откриете, че с просто око можете да видите ръбовете на отделните текстури. Наземните обекти и вражеските танкове пък са направени абсолютно за отбиване на номера и приличат на играчки от конструктор "Лего".

За сметка на това обаче структурата на мисиите е доста оригинално направена. На практика ще ви се наложи да управлявате по няколко различни бойни самолета в рамките на една, единствена задача. Например първоначално ще трябва да разбиете вражеските радари и противовъздушни установки с невидим F-117, след това ще се наложи да прочистите небето от противникови изтребители и накрая – да атакуваме наземните сили с тежкия и бавно подвижен щурмови самолет A-10.

Действието на играта е разделена на четири отделни кампании – две исторически и две в близкото бъдеще. Първоначално ще трябва да преминете през две класически бойни изпитания – Виетнамската война и операция "Пустинна буря". Не си мислете обаче, че ще можете да бом бардирате силите на Виетконг

FLIGHT SIM

графика ★★★★
звук ★★★★½
геймплей ★★★★½
общо ★★★★½



издател
Janes's Combat Simulations
www.ea.com

системни изисквания
P II 233, 64 MB RAM, 3D Video









с "невидимия" F-117 или да атакувате Саддам Хюсеин с все още неприетия на въоръжение F-22 Raptor. Създателите на USAF са се погрижили сюжетът да следва стриктно фактологията. Така че не се надявайте да обърнете хода на историята и да спечелите виенамския конфликт.

Двете нови кампании пък отново ме провокират да продължа тирадата си срещу американския патриотизъм. Първата от тях е нещо като общо военно учение на американската армия в щата Колорадо под кодовото наименование Red Arrow. Един срещу други се изправят силите на "червените" и "сините". Както вероятно сте се досетили "червените" са "лошите", чиято крайна цел е да окупират Колорадо сити. От своя страна сините са принудени да се въздържат от всякакви враждебни действия, докато не бъдат провокирани и трябва да задържат противниковите сили в демилитаризираната зона, която разделя двете враждуващи страни.

Втората кампания пък си е ачик-ачик заяждане с русначите. Става дума за широкомащабен военен конфликт с Централна Европа през 2004 година, който избухва след приемането на Прибалтийските републики за пълноправни членове на НАТО. Под предлог, че това ще прекъсне стратегическия достъп на Русия до Калининградска област, Червената армия нахлува в бившите съветски републики. Северноатлантическия пакт е принуден да се притече на помощ на своите нови съюзнички.

Това обаче се оказва твърде рискован ход. Под ръководството на своя нов президен-националист Сергей Дамидов (който е и бивш началник на генералния щаб на армията), Русия успява да възстанови и боеспособността на своята военна машина. Руските войски като на шега прегазват Полша и Чехословакия. По всичко личи, че Червената армия се кани за втори път щурмува германската столица Берлин. Единствената сила, която евентуално може да я спре, изглежда са военно-въздушните сили на САЩ...

Горе-долу това е. Играта е увлекателна, но за жалост не предлага никакви революционни новости на геймърското братство

Могран Кроу

ALL STAR TENNIS 2000

Тенисът винаги е минавал за елитарен спорт, който е привилегия на богат ите. В същото време обаче през последните две десетилетия белият спорт успя да се наложи на телевизионните екрани и големите турнири си съперничат по зрителски интерес дори с международни футболни мачове. Съвсем логично геймърските фирми от доста време редовно издават най-различни компютърни игри с тематика събитията по световните кортове. Поредната творба е на Ubisoft и носи гордото наименование All Star Tennis 2000.

Веднага след старта ще се усетите, че освен за тенис тук става реч и за поредната PC версия на игра, която е била разработвана предимно за Playstation. Така например липсва възможност да играете на по-високи разделителни способности от 640x480, което е силно озадачаващо предвид възможностите на модерните 3D-ускорители. Следващата изненада ви чака при контролите. Моят най-искрен съвет към всички, които смятат да се сдобият с All Star Tennis 2000, е направо да си купят и джойпад с поне 8 бутона. В противен случай ви чакат бая нерви и ругатни по адрес на програмистите, защото техният продукт е напълно негоден за консумация при отсъствието на споменатия по-горе контролер. Ако сте сред щастливите притежатели на джойпад обаче, ви чакат и положителни емоции. Явно от Ubisoft не са пестили пари за лицензи и в играта ще намерите почти всички актуални звезди на



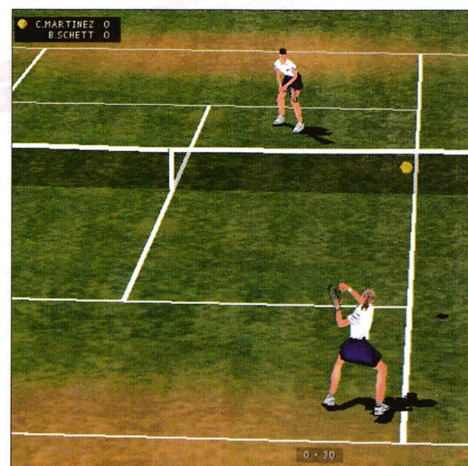
ATP и WTA. При това моделите са направени с изключителна любов към детайлите и особено



жените са направени много привлекателни

Като се има предвид, че този спорт се практикува от състезателките предимно в екипи, които включват само тънка блузка и минипoличка, е ясно, че предлаганата гледка е доста приятна и дори само тя е причина да обърнете повече внимание на играта :-) Геймърките пък ще могат да се насладят на атлетичните тела на звездите на съвременния тенис, които също като техните колежки са облечени сравнително скромно.

По отношение на геймплея нещата също са доста добри. Компютърните опоненти разполагат с повече от прилично AI и ако направите грубата грешка още в началото да се пуснете срещу състезател от топ 10 на световните



ранглисти, ви чакат разгромяващи резултати. Същото, разбира се, важи в пълна сила и ако не разполагате със споменатия по-горе джойпад с малката разлика, че тогава няма да имате шанс дори срещу най-големите аутсайдери. Иначе след като посвикнете малко с компютърните опоненти ще забележите, че All Star Tennis не само осигурява трайно предизвикателство, но и доставя огромно удоволствие. Ще можете да се пробвате в демонстративни мачове (това си е нещо като training mode), отделни турнири или пък цял сезон. Във всяко състезание можете да участвате индивидуално, на двойки или пък на смесени двойки. Въобще докато спечелите всичко, предвидено от дизайнерите на играта, ще мине доста време. Единственият пропуск в тази насока е, че не можеме да се пуснеме в истинските турнири за световната ранглиста. Явно бюджетът за лицензи е бил профукан изцяло за осигуряване на истински имена на състезателите и за самите състезания не са останали пари, защото в играта са дадени само местата, където се провеждат съответните надпревари. Това обаче не е чак такава страшна мъка и едва ли ще направи голямо впечатление на повечето геймъри.

За доброто впечатление от играта спомага и добрата перспектива към събитията, която е направена изцяло в духа на телевизионните предавания. В този план е

SPORT

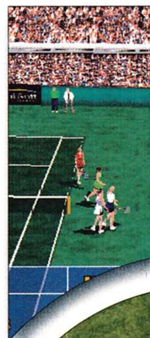
графика	★★★★
звук	★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

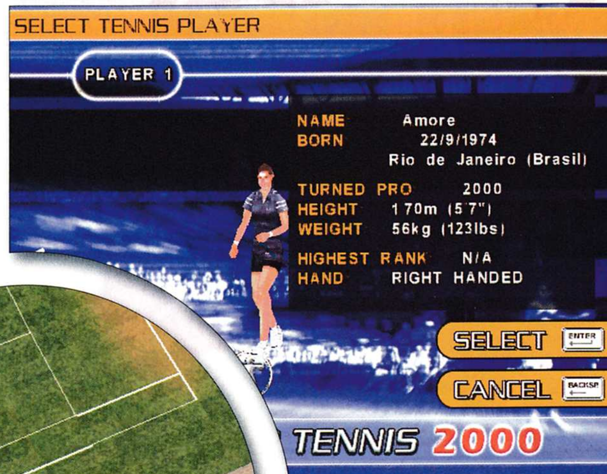


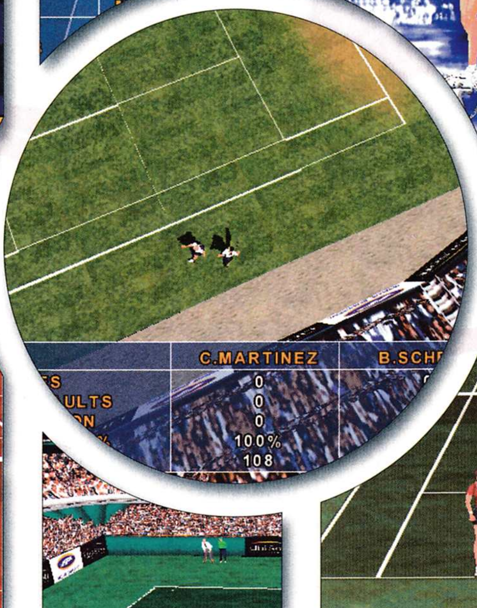
издател
UbiSoft / Aqua Pacific
www.ubisoft.com

системни изисквания
Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, 3D Video, Windows 95/98/2000

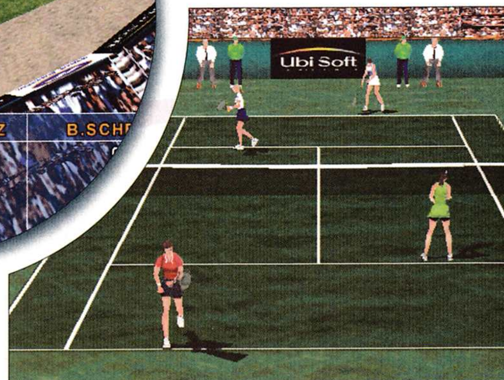












редно да отбележа, че маркетинговите стратези на Ubisoft са успели да си осигурят реклама дори вътре в играта. През цялото време в горния десен ъгъл на екрана ще гледате емблемата на германския спортен канал DSF, който явно е платил здрава сума, за да бъде рекламиран с тази игра. Така събитията съвсем наподобяват на предаване по телевизията, което пък от своя страна е интересно хрумване.

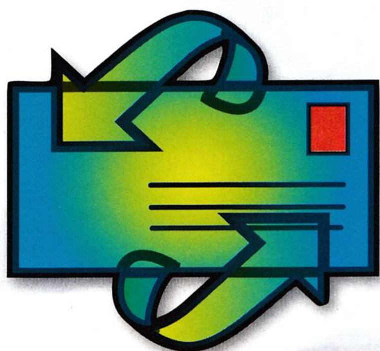
Чувството, че действително се намирате на корта се допълва и от сполучливия motion capturing. След успешен удар, спечелен сет или мач състезателите се радват точно като своите прототипи в реалния живот, а пък при изкарана в аут топка или пък някое некадърно изпълнение от ваша страна ще можете да се наслаждавате на сцени, които преди години бяха типични само за легендарния Джон Макенроу :-) Особено зрелищни са и хвърлянията за спасяване на някоя безнадеждна топка, които освен за футболните вратари доскоро бяха специалитет предимно на Борис Бекер. Въобще екшън има колкото искаш и дори мижавата разделителна способност скоро престава да прави впечатление на фона на динамичните събития на корта.

Весела е и опцията за multiplayer, в който до осем души могат да премерят силите си в кварталния клуб. Състезанията особено по двойки с четирима участници са голям майтап и гарантират скандали за всяка изпусната точка :-)

Като цяло продуктът на Ubisoft заслужава внимание. Ако харесвате тенис, просто си падате по спортни игри или ви е писнало от поредната FIFA и търсите малко разнообразие, тогава All Star Tennis 2000 почти сигурно е вашата игра. В нея има всичко, което може да се изисква от една добра спортна симулация.

Ако програмистите от Aqua Pacific си бяха направили труда да вкарат и малко по-високи разделителни способности и една-две екстри като примерно нощните мачове на US Open, тяхната игра със сигурност щеше да бъде кандидат за най-висока оценка. Дори и така обаче All Star Tennis 2000 прави повече от добро впечатление и няма да разочарова геймърите, които са се сдобили с нея.

Никола Дърпатов



писма

pisma@pcmania.bg

ПИРАТСКА ИЗПОВЕД

Напоследък много се разшумя за "моралната собственост". (май така се казваше). Sorry за мръсната дума, ама това са пълни идиотщини! Надали има човек, който ще предпочете да си купи игра в лъскава кутийка с "документация на български" при положение, че може да си я купи за 15 лв от "Славейков". За да не бъда голословен, ще дам пример. Трябваше да спестявам два месеца, за да си купя Broodwar-а за 15 лв, а представяте ли си кога щях да си я купя, ако бях "морален". Сигурен съм, че има и геймъри, които купуват лицензирани игри, ама това са най-много 1% от всички.

Просто не ми се говори за глупости като "борба" срещу софтуерното пиратство...

Каква борба, защо след изприказваното по всички медии на "Славейков" бизнесът с дискове процъфтява. Поне вие сте близо до там и виждате : -))

Ако чичковците в костюми, които "водят" така наречената "борба", очакват българинът просто ей така да почне да купува дискове на астрономически цени, бая ще трябва да почакат (ако някога дочакат). В едно списание прочетох глупост от сорта на "нека да уважаваме труда на програмистите!" Както се сещате, става дума за засегнатата по-горе тема. Аз мисля, че преди да уважаваш другите трябва да уважаваш себе си. Кой уважаващ себе си геймър влиза в 21 век с конфигурация от сорта на 260MHz, 32 MB RAM, 2.1 GB HDD и 2MB VGA?

Стига толкова по тази тема, май ви омръзна. Айде да напиша малко за самите вас. Списанието си го бива, ама имам странното чувство, че забравяте откъде сте тръгнали. Искам да кажа на Георги Пенков и Боян Спасов- Супер сте! Плакатите ви напоследък стават все по-тъпи и по-тъпи.

Аре стига съм псувал!

Казвам ви едно недоволно "Чао"

Neo

Въпросите за пиратския софтуер и борбата с него не са нови. Също така не е особена тайна, че в момента по-голямата част от продаваните в България игри са именно нелегални копия. Според нас по тази тема се изговори и изписа толкова много, че едва ли може да се добави нещо съществено по въпроса.

Като оставим обаче настрана моралните и финансови аспекти остава и един чисто технически проблем за дисковете от "Славейков" и други подобни места. Пробвал ли си да прилагаш към тях patch? Ако не си, пробвай. Резултатът почти сигурно няма да ти хареса, защото играта просто ще спре да работи. В това също няма нищо драматично, ако повечето от новите заглавия не се нуждаеха поне от два-три сериозни patch-а, за да работят като хората. Така че помисли и по този въпрос.

Колкото до плакатите: явно и тук има различни мнения, както е видно от писмото на Димитър Тодоров :-)

ВОЕННИ МЪКИ

Hi, PC Mania,

Направо не мога да изразя радостта си, че сте драснали нещичко за играта Army Men 2. Това ме зарадва, тъй като аз я имам и искам да ви попитам как да мина 7-мо ниво. Вторият ми въпрос е има ли update-и за Army Men 2? И, трето, възможно ли е да сложите в CD-то на някой от следващите броеве пълно демо на SWAT 3:CQB. Благодаря ви предварително и за отговорите, и за делата.

Ваш верен фен: VladO

Hi VladO,

На тема как се минават отделни нива можем само да дадем стандартния отговор, който даваме в последната една година: Виж в Dirty Little Helper. За съжаление получаваме прекалено много писма с молби за конкретна помощ в дадени игри и ни е невъзможно да отговорим индивидуално на всяка една от тях. Иначе едва ли ще ни остане време за джиткане на новите игри и за писане на статии за тях, а това все пак е основната ни дейност :–). За демото на SWAT 3 и patch-а за Army Men 2 ще видим какво можем да направим.

ТАЙНАТА НА ПЛАКАТИТЕ

Hi, PC Mania,

Казвам се Димитър и чета списанието ви от около 1 година и мисля, че е много хубаво. Искам да ви питам няколко неща:

Откъде взимате картинките за плакатите? На мен много ми харесва фона на плаката на Starcraft Expansion Set: Broodwar – планетата де. Та искам да ви питам откъде мога да си я сваля и дали става за wallpaper. Какъв модем ще ме посъветвате да си взема: вътрешен или външен? Имам аналогов телефон.

Димитър Тодоров

Радваме се, че резултатите от нашия упорит труд ти доставят удоволствие. За съжаление не можем да ти дадем еднозначен отговор на въпроса с плакатите. Причината не е, че си крием източниците, а просто, че те са прекалено различни:-) В повечето случаи полз-

ваме материали от официалните дискове на производителите, които се разпращат до компютърните списания. Понякога прибягваме и до картинки от Интернет, когато те са достатъчно големи и качествени, за да стават за печат в такъв размер. Друга част от плакатите пък са си авторски творби на Пеню Дачев.

По въпроса за модема: нашите впечатления са, че външните модеми са по-доброто решение. По правило с тях се постига значително по-скоростна и стабилна връзка, така че по-високата цена е оправдана от всякаква гледна точка. Това важи особено за собствениците на цифрови телефони. Практиката показва, че почти всички вътрешни модеми се справят или много зле или пък никак с протокола v.90 (56kbit), който междувременно се поддържа от почти всички доставчици на Интернет в България.

РЕЦИДИВИСТЪТ

Здравейте, геймъри от PC Mania!!!

Пише ви ваш фен от Видин. Както знаете от предишните ми две писма, вие сте ненадминати в работата си. Подготвил съм още малко "въпросчета" към вас:

Когато играя The Sims с DirectX 5.0, има звук и нормална графика, а когато я пускам с DirectX 7.0, няма звук и се появяват графични бъгове. Защо се получава така?

Чета си аз брой 7/2000 и се спирам на PC Mania Report. Там статията за играта Mafia ме заинтригува. Можете ли да ми кажете кога ще се появи на пазара в България? Ами C&C Renegade?

Като 3-то ще ви попитам нещо свързано с вашия e-mail pisma@pcmania.bg. Този e-mail на ваш mail server ли е или е платена поща? Защо всеки един от редакцията на PC Mania не си направи по един ICQ номер? Така геймърите ще говорят с вас по-лесно.

Сега на тема SOUND: Искам да ви питам, ако си взема звукова карта SB Live! модел AWE 64 (тя е ISA), ще ми върши ли работа?

Bye!!!

Ваш вечен фен Емил Ковров

Винаги се радваме, когато някой от нашите читатели стане "рецидивист" и започне да ни пише редовно. Сега и към поредната ти доза въпросчета:

Вероятно драйверите на видеокартата ти не са съвместими с DirectX 7. В такъв случай най-лесното решение е да отидеш на сайта на производителя на картата или чипсета и да си изтеглиш най-новите драйвери за твоя модел. За популярните чипове и модели актуализирани драйвери излизат буквално през 2 седмици и в повечето случаи именно те оправят подобни проблеми.

C&C Renegade се очаква някъде в края на есента, а за Mafia само боговете и програмистите знаят точна дата.

Email-адреса ни на същото място, където се намира и www.pcmania.bg – на виртуален сървър при софийския интернет-провайдър Bulinfo. За повече информация може да посетиш сайта им – www.bulinfo.net, от където може да научиш за цените им за интернет-достъп, mail- и web-сървъри и др.

ICQ номера и сега си имаме, но честно казано идеята да си говорим едновременно с по няколко хиляди читатели не е особено привлекателна:-) Все пак възможност да ни срещнеш в Интернет има и тя се казва IRC. На Newnet има специален канал #pcmania, където освен хора от редакцията можеш да намериш и други читатели, с които да говориш за игри.

Че Creative Labs са пуснали такава карта е новост за нас. SB Live се предлага само в PCI вариант, а по-старата AWE64 само като ISA платка. Според нас Live е най-добрата звукова карта в момента и трудно можеш да сгрешиш, ако се спреш на нея. На теб вероятно обаче са ти предложили AWE64, която по някаква причина са решили да ти пробутат за Live. AWE64 също е добро решение, но използва вече остаряла технология и не предлага екстри като surround sound или EAX, които придават съвсем друго звучене на игрите.

PC Mania

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)

Top 5 Multiplayer

1. Unreal Tournament
2. Brood War
3. Quake III
4. Half-Life
5. NFS 5: Porsche Unleashed

Top 10 Single Play

1. Diablo 2
2. Deus Ex
3. Thief 2
4. Earth 2150
5. Starlancer
6. Imperium Galactica 2
7. Shogun: Total War
8. KA52: Team Alligator
9. MDK 2
10. Metal Fatigue

Този месец е напълно ясен – Diablo 2, Diablo 2 и пак Diablo 2! Дори и тези, които не си падат по подобни игри, вероятно не са устояли на изкушението да хвърлят поне един поглед. Blizzard заложиха пак на изпитаната от първата игра формула и съдейки по обявените продажби, не са сбъркали. На сайта на Diablo 2 бе обявено, че още преди излизането на играта са продадени 1,5 милиона броя – почти толкова, колкото са всичките продажби на първата игра! С една дума – който е фен на първата част, ще хареса и продължението...

В областта на екшъните този месец има доста избор. Със сигурност една от любимите игри на доста екшън-маниаци е DeusEx на Ion Storm. Една статия за тази игра излезе под заглавието "The ressurection of John Romero"... оказа се обаче, че всъщност е правена от друг и че John Romero и Ion Storm не са едно и също нещо! През това време за съжаление "паднала" легенда се цупеше като госпожица и обвиняваше и геймърите, и списанията, че са некадърници и заговорничат срещу него, за да съсипят "великата" игра Daikatana:-)

Друг много сериозен екшън-куест, който мигновено се изкачи в челната десетка на продажбите в USA, бе играта Vampire The Masquerade: Redemption. Играта действително си заслужава да ѝ се обърне сериозно внимание!

За любителите на сериозните стратегии също има нещо доста хубаво – Shogun: Total War на Electronic Arts, пресъздаваща борбата за власт в Япония през 16-ти век. Не са забравени и феновете на стратегиите в реално време – Ground Control, разпространявана от Sierra, и предлагаща повече от добра графика и много интересен gameplay!

Генко Велев

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ!

Вашият нов бизнес

компютърен клуб – интернет кафе – зала за игри и интернет

Има ги на всеки ъгъл, винаги са пълни. Да го кажем направо - те печелят. Интернет е бизнеса на бъдещето, тези места са портала към него. Освен място за игри в мрежа и ползване на Интернет те са средище за общуване на млади хора.

Вие също искате да влезете в този бизнес? Имате пари и идеи, но сте виждали компютър само два пъти? Може би, разбирате от компютри, можете да го направите, но смятате, че не бихте се справили с персонала, счетоводството или лицензираният софтуеър. Имате пари, нямате свободно време да се занимавате с дребен бизнес, но вярвате на някой роднина, че би следил икономическите Ви интереси в един страничен бизнес.

Кои сме ние, **"Виртуален Свят"** и **"Киберкафе"** - запазени търговски марки? Не само. Вече две години нашата фирма изгражда клубове за ползване на компютри. Нашият екип е направил най-успешните зали в България и Румъния. Част от нашите специалисти работят на ротационен принцип в зали в Англия и Холандия. Управляваме зали в България.

Какво можем да направим за Вас, ако решите да влезете в този перспективен бизнес?

1. Избор на местоположението на залата във Вашия град.
2. Оптимален брой компютри в зависимост от града, местоположението и размерите на помещението. Оптимално съотношение инвестиция/приходи.
3. Продажба и сервиз на компютрите. Специфични компоненти, високонадеждни конфигурации за игри и Интернет на минимални цени. Лизинг.
4. Изграждане на високоскоростна и надеждна мрежа (!! Игрите са много капризни) във вашата зала.
5. Предоставяне на тестван, високонадежден счетоводен и управленски продукт за повишаване на приходите от залата.
6. Обучение и избор на персонал (Имате нужда само от едно допълнително доверено лице с минимална компютърна грамотност)
7. Пълно строително преустройство на помещението.
8. Вътрешен и външен дизайн.
9. При Ваше желание предоставяне на нашите търговски марки за експлоатацията на Вашата зала. Обявяване на Вашата зала във всички реклами, промоции, събития, състезания и интернет сайтове като част от **"Виртуален Свят"**.
10. Доставка на Интернет при най-добри условия за компютърна зала в цялата страна. Получавате цени като за провайдер на едро.
11. Продажба на лицензирани програми и игри на преференциални цени. Само това, което реално се играе или ползува в един клуб! Нищо излишно!
12. Своевременно внедряване на всички нови игри и продукти които се търсят на пазара.

Влезте в XXI век с успешен бизнес. Горепосоченото можете да свършите и сами. В България има **3 000-4 000 компютърни клуба**, от тях само 10 сме правили ние. Ако го направите с нашите знания, просто ще почнете да печелите по-бързо и по-сигурно. Няма да плащате за излишен хардуеър и програмите Ви винаги ще работят. Ние сме направили тези грешки, които Вие т епърва ще правите. Научете се на наш гръб. Няма да е нужно да следите какво ново има в съседния клуб, ние го доставяме на този, който го продава на тях. За повече подробности www.virtualworld.bg/franchise. За контакти с нас: vaklin@virtualworld.bg, факс: (02) 963-06-20.

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ!

Зали, които продават PC Mania:



Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора: ул. "Света Троица" №79
С. Загора: бул."Цар Симеон Велики" №108, ет.2
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София: ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вход Ж
София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София: ул. "Опълченска" №41 А
София: ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София: бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад"
София: ул. "Стефан Караджа" №7

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната разпространителска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието.
Още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

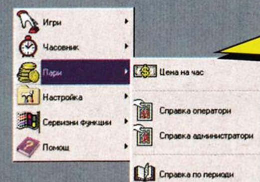
TimeShield 2.0

Най-ефективният софтуер за компютърни клубове.

Само чрез него можете да контролирате интернет трафик и да проверявате оборота си чрез модем без да излизате от къщи!

Телефони за информация: 955-53-34, 55-86-10 или 088 634-025.

33лв



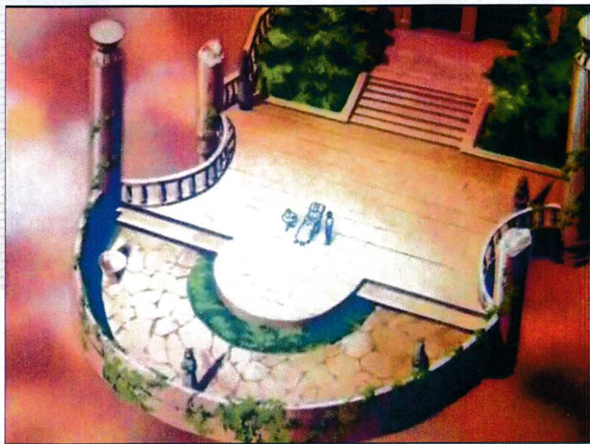
Microinvest

PC Mania открива представителство в Пловдив на адрес ул. "Петко Д. Петков" №12
По всяко време – всички на списания излезли до момента, игри, интернет, и разбира се мрежова игра.

SERIAL EXPERIMENTS: LAIN

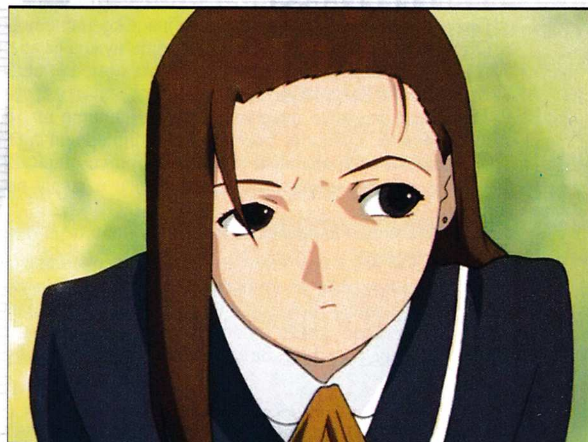
MAKE ME SAD, MAKE ME MAD, MAKE ME FEEL ALLRIGHT?

Факт е, че не мога да измисля подходящо интро за тази статия, което да не е превъзнесено, скучно, пресилено или най-общо казано изкуствено. Причината е, че ревю на филм досега не съм писал и не ми е много ясно дали постъпих правилно като не отворих някое от списанийцата, които се занимават с това, за да видя как се прави. Със сигурност ще ви се стори малко странна идеята за представяне на филм в PC Mania, но смятам, че за целта по-добро издание от списанието, което държите в ръцете си, няма, не за друго, а защото Serial Experiments: Lain е нещо, което ще бъде разбрано най-добре от аудитория, движеща свободно в мрежата и гледаща на компютрите като на портал към друг свят. За историята ще ви разкажа повече, отколкото се предполага, тъй като movie-то не е издадено все още на български (единственият начин да си го набавите на този етап е да го поръчате от българският клон на Amazon.com) и едва-ли ще ви разваля изненадата.



Както можете да забележите от картинките, не става дума за игрално кино, а за anime анимация. За тези, които не знаят какво е anime, ще поясня, че това е традиционен стил в японската анимация, който в последно време стана дяволски популярен, тъй като филмчетата, представители на този жанр, се различават от касовото американско кино с дълбокия си замисъл и обоснованост на героите. Lain не прави изключение, даже напротив – сюжетът изобилства от неясноти, сложни философски подсказки и двусмислици. Действието е някак си мудно и няма да се хареса на любителите на пукотевици и брутализми, но ще допадне на тези, които обичат по-дълбоките, въздействащи на психиката на зрителя филми. Няма да е лъжа, ако кажа, че Serial Experiments: Lain прилича по-скоро на анимирана театрална постановка и то доста тежка, но в никакъв случай скучна или безсмислена. В някаква степен е нетрадиционна дори за стандартите на японската анимация, тъй като образите са по-изчистени, на места има компютърна анимация и реални кадри, заснети с камера, а и героите не говорят с типичния за anime-то подвикващ акцент. Времетраенето е от порядъка на 5 часа, като действието е разделено на 13 епизода (layer-и) и хвърлено на 4 DVD-та. Интересно е да се отбележи, че първоначално Serial Experimenst: Lain е бил излъчен като телевизионен сериал и в момента се води едно от най-добрите anime-та, като изпреварва дори легендарния Ghost in The Shell.

Lain е името на главната героиня, която е една симпатична 14-годишна мадама, дотолкова семпла и откъсната от околните и реалността, че дори не знае как да си провери пощата (а като се има предвид, че действието се развива някъде след около пет години в страна, в която всеки има поне palm, това говори още по-лошо за нея). Случката, която променя живота й, е самоубийството на нейна съученичка, което става при доста загадъчни обстоятелства.

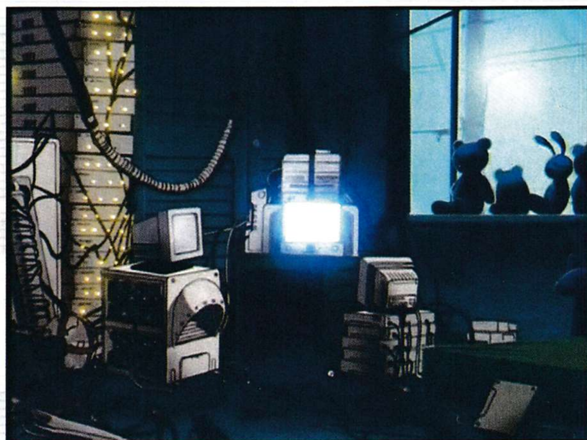


Малко след това Lain получава email от оня свят, в който накратко се оплюва реалността и безсмислеността на плътта. От този момент нататък тя започва да проявява жив интерес към мрежата (наричана във филма Wired, което се превежда на български като 'свързаност', 'жица'). Междувременно следва серия от подобни самоубийства, които са свързани по някакъв особен начин с нелегалната компютърна игра Phantoma, популярна сред младите (на мен ми изглежда като DooM). Lain, подпомагана от баща си (който й купува тонове техника), постепенно успява да се превърне в доста advanced 'Net user и съответно започва да осъзнава вродения си усет към компютрите (всичките във филма са някакъв странен модел – Navi) и скритите си способности, които й позволяват да въздейства на реалността. Успява да научи за съществуването на underground организация, наричаща себе си The Knights (рицарите), която си играе с информацията в net-а и носи пряка отговорност за доста от странните събития, случващи се покрай Lain. С развитието на сю-

жета се забелязва и някакво раздвояване на личността ѝ, тъй като в мрежата се появява нейно копие – пълна противоположност като реакции и поведение. До последния епизод мадамата се бори с това си второ его, а при по-внимателно гледане се различава на практика и още един – трети Lain образ.

В историята се включват и двама агенти, представители на фирмата, разработчик на основния софтуер и компютри, разпространени в света на филма (към края на третия епизод Lain вече е натрупала завидно количество компири в стаята си). Те показват видим страх от Lain, тъй като тя притежава сила в мрежата, неконтролируема от тях. Шефът им пък е основният разработчик на нов протокол за комуникация, който предполага сливането на The Wired с физическия свят.

През цялото време от филма лъха някакво напрежение, сякаш нещо ще се случи. И то се случва особено в моменти като този, в който шефът на Tachibana Laboratories (въпросната фирма от предишния абзац) пита Lain: "Сигурна ли си, че родителите ти са истински, сигурна ли си в нещо, което ти се е случило и можеш ли да си спомниш и един рожден ден, който си празнувала с вашите". Или пък момент от едно от сниманите клипчета, в който съвсем небрежно се излага следната теория: "Броят на човешките същества на земята приближава броя на невроните в човешкият мозък и всички те са свързани посредством мрежата". Плашещо... В последните 3-4 епизода психарията е вече тотална: както си пише нещо по web pad-а в клас, Lain изведнъж забелязва, че всичко живо в стаята, в коридора, на двора е втренчило поглед в нея. Друг пример – седейки си в детската стая сред жиците и хардуера, мадамата забелязва, че вратата се открехва и в стаята влиза някакво любезно усмихнато извънземно. Най-грубото от всичко е идеята, която се набива постоянно през цялото време:





реалният свят е просто физическа проява на мрежата

Когато гледах Lain: Serial Experiments за втори път, имах чувството, че няма и един герой, който да не получава видения в някой момент от развитието на сюжета. Lain определено води класацията, тя на практика живее на границата между реалния свят и The Wired. Казано с други думи – тя е връзката между двата свята, катализаторът за тяхното сливане, което я прави център на вниманието на много от останалите герои. Интересно е да се спомене, че за всичките 4-те DVD-та Lain се усмихва не повече от 4-5 пъти, останалите персонажи също не са особено радостни. Въпреки всичко накрая на филма се получава нещо като happy end, или поне на мен така ми се струва...

Авторът на сценария се казва Чиаки Конака и за него и заниманията му може да се напишат поне още 2 статии. По-интересното е, че той определя себе си като horror автор – затова и Lain е някакъв жанров хибрид. Спред него Serial Experiments: Lain не може да се нарече и киберпънк – самият той посочва, че от самото начало заедно с дизайнерите са се стремили да избягват традиционните за киберпънка елементи. Преди да се направи самият филм, същата група хора създава игра за PlayStation, която малко или много се явява и причината за създаването на филма.

Със сигурност обаче авторите не са могли да предвидят ефекта, който ще окаже върху аудиторията създадената от тях анимация.

Определено тази разпространителска фирма, която си направи труда да дублира Serial Experiments: Lain или преведе на български (а това няма да е трудно, защото английската версия е много разбираема), ще натрупа бонуси в актива си. Дори и това да не стане, препоръчвам на всички, които си падат по филмите на Дейвид Линч, да се докопат до това аниме. Препоръчвам го и на всички, които не се страхуват да обърнат надолу с главата виждането за света, мрежата и човека като вид, защото този филм слага в малкия си джоб Матрицата – толкова безкомпромисно, че си заслужава да се гледа.

Георги Пенков

LINKS

За десерт

http://www.animestuff.com/reviews/lain.html
Едно ревю на независим автор (не съм използвал нищо от него така или иначе).

http://cyberiacafe.tripod.com
тук се подвизава един от основните фен сайтове.

www.konaka.com
това е HomeSite-ът на Чиаки Конака.

http://www.konaka.com/alice6/lain/hkint_e.html
интервю с Чиаки Конака по повод на Lain и историята на филма.

HARDWARE NEWS

Детайли около Rampage и V5 6000

Появиха се някои от основните спецификации на следващия продукт на 3dfx – той ще работи с AGP 4x, 32 до 512 мегабайта 200MHz памет (предполагам SDR...), 32-битово рендериране и обработка на 4 пиксела за един такт. Rampage ще има и SLI версия, като максималният брой чипове ще бъде 8. Това "нещо" според 3dfx трябва да излезе някъде през втората половина на тази година, но като се има предвид поредното отлагане на V5 6000 нищо чудно този срок да е прекалено оптимистичен. Колкото до V5 6000 – картата била още в процес на разработка (явно 4 чипа на 1 платка им идва малко нанагорно) и щяла да излезе "това лято". Определено 3dfx не ги бива много със сроковете...



ATI Sidewinder & Stinger

Още не са се появили Radeon 256 картите, а ето че канадците правят 2 нови чипа (явно са решили да следват примера на nVidia с 6-месечния цикъл на новите продукти). Първият и по-маломощен от тях е Sidewinder – чипът работи на 300MHz, има запълваща способност от 1.8 гигапиксела/сек., програмируем геометричен процесор способен да обработва 60 милиона полигона в секунда и се очаква през ноември тази година. Още по-респектиращи са характеристиките на Stinger: 400MHz работна честота, Enhanced rendering architecture (не се знае какво точно се има предвид с това...) и ще бъде изработван по .15 микронна технология (Sidewinder – по .18 микронна). Очаква се чак догодина към началото на лятото. Само че ако и новите чипове се бавят като Radeon-а, не знам дали ще се появят навреме, за да са достойна конкуренция на nVidia и 3dfx.

Дъна за Duron/Thunderbird

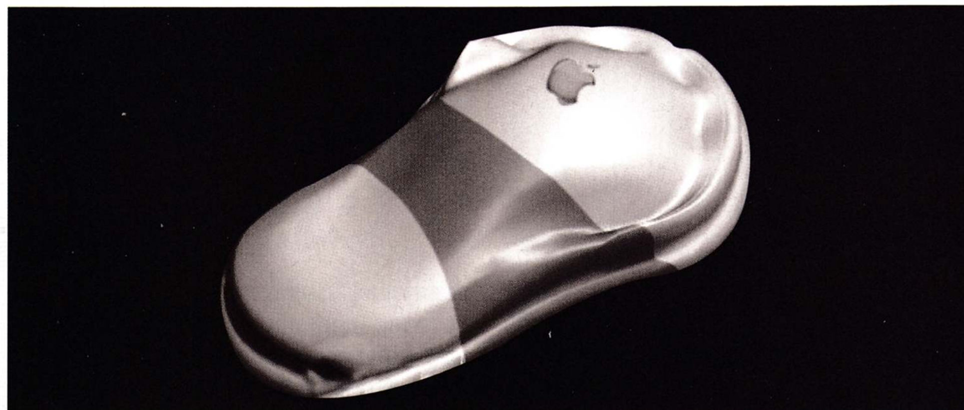
В новините от миналия брой споменах за възможността да се "отключва" и променя множителят на Duron/Thunderbird процесорите на AMD чрез джъмпери на дъното и дадох за пример едно дъно на QDI. Е, спете спокойно, деца, те няма да останат единствените производители на дъна с тази възможност. Имена като Abit, Asus и SOYO няма да пропуснат възможността да се докажат като лидери в бранша и ще зарадват потребителите съответно с платките си KT7, A7V и K7VTA. Abit дори няма да слагат джъмпери или DIP-ключета на KT7, ами ще се възползват от SoftMenu III технологията си и ще сложат настройката в BIOS-а. По принцип SocketA платформата получава голяма подкрепа от страна на производителите на дънни платки, и май няма да се повтори ситуацията при излизането на Athlon-а да няма свестни дъна. До масовото навлизане на Thunderbird и по-апетитния за нашенеца Duron ще има предостатъчно отлични платки, което значи конкуренция, а както знаем, конкуренцията води до по-ниски цени...

Microsoft IntelliEye 2

Предполагам, че по-претенциозните от вас по отношение на мишката най-малкото са чували за последното поколение мишки на нароченатa за въплъщение на злото фирма. Ако нямате ни най-малка представа, ето за какво става въпрос с две думи: вместо стандартното топче във вътрешността на мишката има светодиод, който осветява повърхността под мишката и оптичен сензор, който събира 1500 изображения в секунда и ги предава на специален чип, който изчислява движението на мишката по преместването в изображенията. Тази технология спестява мъките на потребителя да "чеше топките" на мишката през няколко седмици, но оттук-оттам се чуваха оплаквания, че мишката не върви на някои повърхности, и че откача при по-бързи движения. Ето защо Microsoft решиха да пуснат усъвършенствана версия на IntelliEye, която обработва 2000 изображения в секунда за подобрен контрол. Мишки с IntelliEye 2 се очакват по-късно тази година.

Георги Даскалов

INTERNET NEWS



MP3 + още нещо

"Още нещото" обаче съвсем не е това, което да бихте искали в комбинация с MP3-то, а именно – реклами или както са по-известни: банери. Умна фирма решила, че не може да е истина слухът за генетическата несъвместимост на MP3-тата и бизнеса в най-общия смисъл на думата, тропнала с крак и рекла, че от всяко парче трябва да има профит (в превод – келепир). Само че решението, до което са стигнали след дълго умуване, на мен хич не ми вдъхва доверие и като потребител, и като рекламодател. Ситуацията е следната: пускаш си MP3-ката и в първите/последните 5 секунди (или там когато решат типовете) някой чичко с благ и дяволски убедителен тон решава да ти продаде я прах за пране, я новите модели маратонки на BK или просто нещо дотолкова безумно, че ако го видиш, няма да си помислиш дори да го купуваш... в общи линии някакви неща, които нямат каквото и да било отношение към сета на Carl Cox, който цикли в момента или парчето на Cradle of Filth, плюещо кръв през колонките. Да, но рекламките били кратки, от MP3-тата трябвало да се печели все пак нещо и все в тоя дух. В крайна сметка няма за какво да се притесняваме – cracker-ите не спят, а и те също слушат MP3-ки (поне в това можете да сте сигурни).

Отпечатай ми монитора

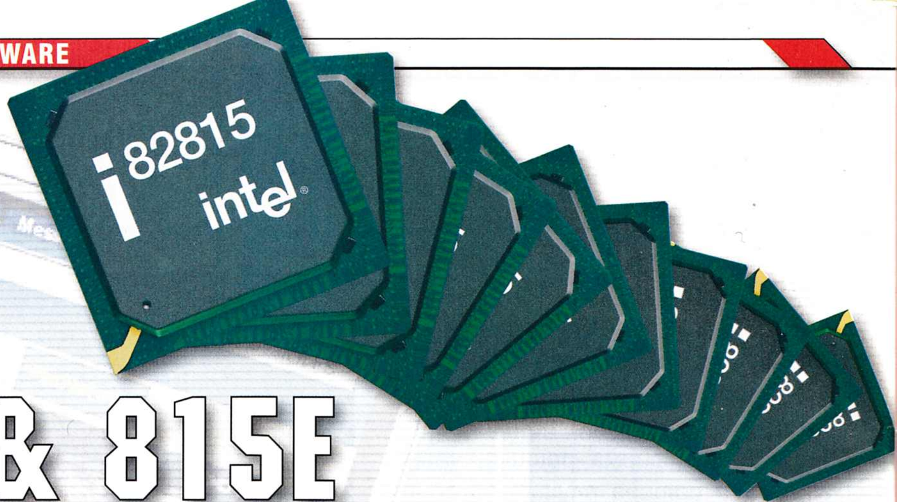
Няма спор, че вече е крайно време някой да измисли полезно приложение на хартията, та на Бил Гейтс да му стане много кофти, че в офисите все още я има наред с Windows-ите. Технологията, разработена от Cambridge Display Technology и Seiko Epson, позволява отпечатването на екран върху разни повърхности, досущ като с принтер. Първата група умници (тези от Кембридж) изнамерили полимер, който като го дразниш с ток започва да свети. Другите от Epson (водещ производител на мастилено-струйни принтери) се усетили да използват сегашните си технологии и отправят сериозно предизвикателство към всички, които правят LCD-та и тем подобни екранчета. Причината: нещото на Epson излиза доста евтино като материал за джамовете на мобилните устройства, като освен това има няколко пъти по-добра разделителна способност, а на всичкото отгоре започва да догонва и LCD-тата по издръжливост. Ще си купя такова... звучи готино да имаш на челото по-добър visual от този на големия екран на party-то (всички ще те гледат в очите или някъде там).

Е, това се казва мишка

Естетическата красота на компютърните компоненти винаги е била нещо доста важно за мен. Противно на навиците на разни хора да не си затварят PC-тата и да потропват гордо с клавиатурата на дядо си, която има по-малко клавиши отколкото старият човек зъби в устата, се радвам на футуристичните дизайни и като гледам не съм единствен. Apple винаги са били известни с щуротиите си – както от гледна точка на операционна система, така и когато става дума за хардуер. Дизайнът на машинките им от две години насам е меко казано убийствен и навярно няма производител, който да може да конкурира по извратеност iMac и другарчетата му. Едно нещо обаче им куца – мишката (не защото хапе или бяга, а просто защото е дяволски грозна на фона на плоския 17" TFT например). За щастие Mac-аджиите са се усетили и вече изтича информация за бъдещия дизайн на безжичния USB гризач, с помощта на който ще се ротативчи стрелката по екрана на MacOS X. Бутони? Не се предвиждат. Когато ти хареса нещо, просто я напъваш малко и тя сама се сеща да щракне. Освен това е и приятно релефна... всъщност – разгледайте картинките, а не си губете времето с въображение.

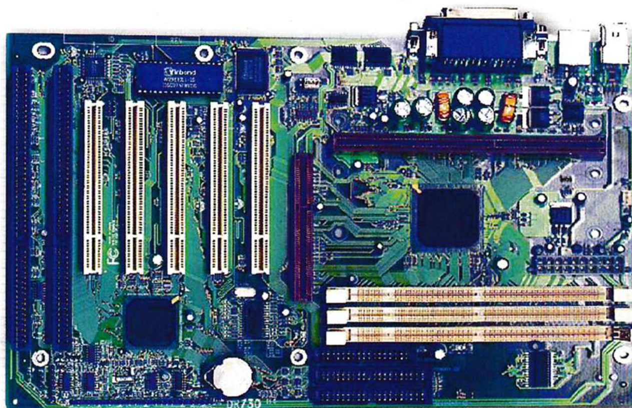
Георги Пенков





INTEL I815 & 815E

Много се чудих дали си заслужава да пиша за новия чипсет на Intel, най-вече заради предишните дъна от 8xx сериите, които са си чиста издънка. Но понеже гледам, че по мрежата отзивите са сравнително добри, а и честно казано ми писна от видеокарти и процесори, ето и две странички за последната новост от страна на Intel при дънните платки. Този чипсет е предназначен за домашния потребител, занимаващ се най-разнообразни щуротии и изискващ добра производителност, и би трябвало да замести легендарния BX. Не съм убеден, че i815 ще успее да достигне неговата слава, но нека да видим какво ново предлага. Както и другите 8xx дъна, той използва новата hub архитектура на intel. За да разберете разликите ето на кратко какво представлява старата технология, базирана на North/South bridge. При нея главното са два чипа (North и South bridge), като Northbridge-а управлява трансфера на данни между процесора, паметта, AGP и PCI шините. Southbridge чипът пък се грижи за ISA-то, серийните и PS/2 портове, IDE-то, USB портовете и други подобни устройства (като вграденото аудио например). Недостатъкът на тази архитектура е, че Southbridge-а смуче от пропускателната способност на PCI шината, която и без това не е много голяма - максимално 133Mbps (при честота 33Mhz). Е, сещате се как-во задръстване може да се получи при повечко PCI устройства и по-голямо натоварване на Southbridge-а. За да избегне това тясно място, intel измисли Intel Hub Arhitecture (IHA-UhA-iHahA:)), на която както споменах се базират всички 8xx чипсети. IHA отново се състои от два основни чипа, само че този път това не са North и South bridge, а GMCH (Graphics and Memory Controller Hub) и ICH (I/O Controller Hub). GMCH се грижи за същите елементи като Northbridge, но без PCI, а ICH-то от своя страна поема функциите на Southbridge-а плюс PCI шината, само че не смуче bandwidth от PCI, а си има отделна 233Mbps връзка с GMCH. При по-леки натоварвания на системата ползата от новата архитектура е нулева, но ака сте върл фен на мултимаскинга i815 предлага немалко подобрение в производителността, и по-специално премахване на насичанията при обилен мултитаскинг с приложения, натоварващи PCI-а (това включва и приложения, натоварващи устройствата на Southbridge-а, все пак при предишната архитектура техния трафик минава през PCI шината). Подобна ситуация може да бъде следната - гледате си вие някакво DVD с едното око, с другото зяпате няколко страници в интернет докато download-вате нещо, и на всичко отгоре понеже проклетият филм няма читава музика сте си пуснали и WinAmp-а да дрънчи, което е общо взето нормалната ежедневна (и еженощна) работа на компютъра за доста потребители (поне на запад, у нас голямата част от хората си нямат DVD). За производителността ще стане въпрос и след малко, когато ще видим как се представят i815 и i815E на местовете срещу други чипсети. Понеже споменах двете версии на чипсета, ето и малко разяснение за тях. Първия, обикновен i815 е това, което ще се появи в първите такива дъна. Той официално поддържа 133 мегахерцова SDRAM памет (максимум 512MB), AGP 4x, ATA66 и другите функции, стандартни за повечето чипсети в днешно време. Налице е 1/2 делителят на AGP шината спрямо системната шина, което осигурява стандартната 66Mhz честота на AGP-то при 133Mhz FSB. Също така интересна нова функция е асинхронната работа на паметта и системната шина - например ако имате PC100 памет, а процесора ви може да работи на 133Mhz FSB съвсем спокойно може да си пуснета паметта по спецификация, а пък честотата на шината да е 133Mhz. i815E се очаква по-късно тази година и ще включва ICH 2, който освен всички функции на ICH1(i815) предлага няколко доста интересни допълнения - под-



дръжка на ATA100, вграден 10/100 мегабитов LAN адаптер, 2 допълнителни USB порта и поддръжка на новия CMR слот, който има същите функции като AMR, само че е с добавена възможност за използване на вградения мрежови контролер. Всъщност този контролер е единствената причина да се използва CNR слота от геймърите, защото мрежовия контролер си е хардуерен, и за разлика от аудиото и модема на AMR слота не гълта процесорна мощност. Друга особеност, този път и на двата варианта на чипсета е вградения видеоконтролер. Свикнали сме да виждаме доста такива решения, но до сега не ми се е случвало да ми допадне идеята, или дори производителността на някакъв такъв вграден 2D/3D "ускорител". Е, явно i815 няма да ме убеди колко прекрасно и необходимо нещо са вградените видеоадаптери - използван е същия чип като при i810, като производителността му е направо смешна, дори и по стандартите от преди 2 години - обикновено TNT1 го бие не само в 3D, но и в 2D производителността, и то не с малка разлика. Добре поне че чипсета поддържа външен AGP 4x слот, та може да си сложите какъвто си ускорител искате (и какъвто съответно ви позволяват финансите). Лошото обаче е, че щете не щете вградения чип си остава, и го плащате при всички положения. Слава Богу, вградения видеоконтролер няма собствена памет която да го оскъпява още повече, а използва системната RAM (с възможност за добавяне на 4MB "бърза" памет на една PCI карта). Моя съвет е, ако ще си взимате i815-базирано дъно докопайте най-близкия (какъвто и да е) 2D/3D ускорител, по-добре ще е от вградения такъв. С читава видеокарта чипсета се представя значително по-добре, като производителността е малко (ама съвсем малко) по-висока от тази на BX, поне в повечето случаи. Дали си заслужава да си купите дъно с i815? Зависи. Първо, ако смятате да използвате честота на шината от 133Mhz и не искате да рискувате проблеми с видеокартата поради прекалено издуто AGP ще ви трябва 1/2 делителят на AGP-то. В противен случай дъно с BX или преконфигуриран VIA Apollo Pro 133 ще ви свърши същата работа на по-ниска цена. Защо изобщо споменавам тези "стари" чипсети като препоръка в статия за i815 ли? Ами много просто, цената на едно дъно с i815 се очаква да бъде средно около 150 долара, което е доста солено и е почти двойно повече от дъно с да речем Apollo Pro 133 (само дето то трябва да се пипне и донастрои малко за да има свястна производителност и по-неопитните потребители трудно ще се справят). Обаче ако цената не ви плаши, спокойно мога да ви препоръчам да се сдобиете с i815 дъно. Има и още един фактор, който може да повлияе на решението ви. Той се нарича Via Apollo Pro 2000, и ще използва DDR памет, същата памет която спаси GeForce1 от провал, и която се очаква да замести нормалния SDRAM като основен тип памет в близкото бъдеще. Ако сте навити да изчакате малко и да дадете малко повечко пари за самото дъно и за нова памет (все пак DDR е по-скъпа от стандартната памет, но не чак колкото RDRAM), може да изчакате Apollo Pro 2000. Ако не ви се чака - i815 е за вас, като (естествено:)) винаги съществува алтернативата AMD Duron/Thunde- rbird и дъно с KT133 чипсета на VIA.

Георги Даскалов


My Computer



Microsoft Windows Me Millennium Edition заслужава ли си?


My Documents


CuteFTP


Recycle Bin

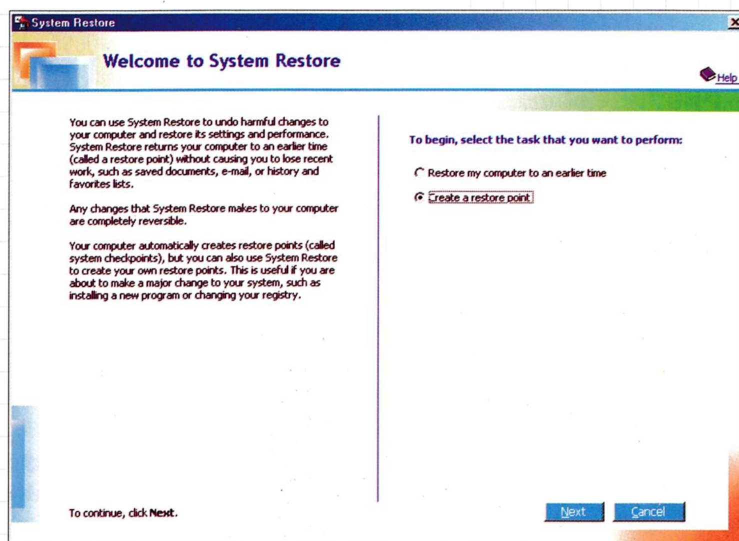

Internet Explorer


Outlook Express


My Network Places


Windows Explorer

Само преди година и половина Microsoft твърдо бяха решили веднъж за винаги да сложат край на потребителските варианти на Windows и да наложат NT като единствена операционна система за PC. Идеята беше това да стане с появата на Windows 2000, която трябваше да обедини сериите NT с Windows 9x.

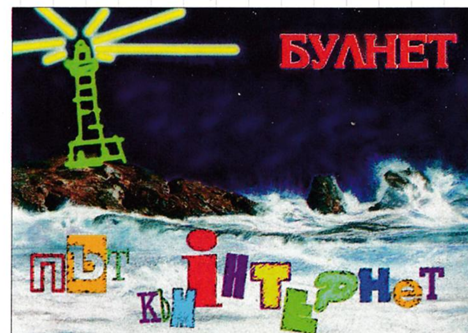


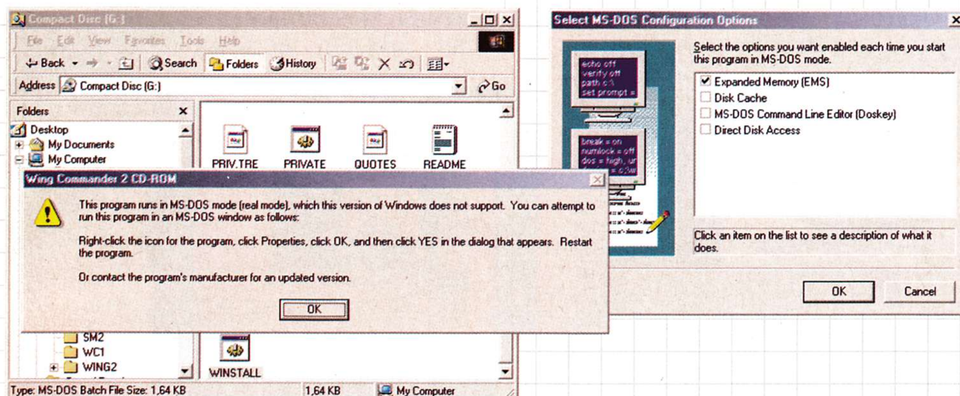
В средата на миналата година стана ясно, че тези планове са зачеркнати в полза на издаването на още един вариант на "домашния" Windows. Започната беше разработка на нов продукт под названието Windows Millennium Edition. В края на миналата година в PC Mania ви представихме първите впечатления от ранните бети на операционната система. Междувременно финалната версия е готова и изпратена за производство. Тя ще се появи официално на пазара обаче чак в средата на септември. Все пак ние успяхме да се сдобием с копие от нея и още отсега можем да ви кажем дали си заслужава да смените добрия стар Windows 98 с Millennium Edition.

Самата инсталация не се различава особено от Windows 98 и е почти напълно автоматизирана, така че дори пълни новаци ще се справят без особени проблеми. Единствената новост е, че въвеждането на серийния номер става чак в края на инсталирането, но това е по-скоро техническа подробност. Изненадите започват след това. Още на пръв поглед Windows ME се различава драстично от своя предшественик. Всички иконки са променени, а фонът е станал син на цвят. Това обаче също е предимно в рубриката дребни детайли. Доста по-интересна е

пълната липса на DOS!

Опитът да се доберете до каквото и да е вариант на старата операционна система е обречен на пълен неуспех. Останал е само познатият DOS Prompt в самия Windows. Иначе чист DOS няма и няма. Също така ще видите, че autoexec.bat и config.sys са изчезнали от вашия твърд диск. При опит да си ги върнете Windows съвсем учтиво ви съобщава, че тяхното ново място е в registry и че дори и да си ги направите ръчно никой ня-





вече не използва стандартния аудио кабел, по който досега се предаваше информацията от CD ROM устройството до звуковата карта. Вместо това Media Player 7 си прави MP3 на максимално качество в реално време и го праща към звуковата карта. Освен че прави излишен един кабел в компютъра това решение има предимството, че осигурява и доста по-качествен звук. Лошата новина е, че кодирането на информацията естествено яде системни ресурси и ако имате някоя слаба машина и малко памет, може да стане неизползваемо. На Celeron 450 със 128 MB RAM обаче видимо отражение върху производителността на цялостната система нямаше, така че собствениците на модерни компютри ще могат безгрижно да се насладят на по-качествена мултимедия.

ма да зареди нищо от тях :-) Опция "Restart in MS DOS Mode" също няма. Това е леко притеснително, защото все пак тук таме все още се намират програми, които упорито не желаят да работят под Windows. Слава богу, техният брой е сравнително малък и повечето потребители вероятно няма да имат проблем с липсата на DOS. А тя значи и нещо друго. Microsoft явно най-накрая са успели с Windows ME да предложат пълна 32-битова операционна система на потребителите. Както е известно, досега само Windows NT отговаряше на този критерий, а най-различните Win 9x варианти бяха богато наситени с 16-битови компоненти и независимо от твърденията на Бил Гейтс и компания си бяха точно като Windows 3.1 само надстройки на античния DOS.

След като се съвземете от изненадата с DOS ще видите и приятните неща в Windows ME. А те са доста на брой: Противно на предварителните анонси новата система не е чак толкова ориентирана към американските домакини и други потребители, на които трябва да бъде забранено да боравят с компютрите си поради пълна неграмотност. Това означава, че след като се преборите с 2-3 предупреждения на Windows, че вършите глупости и не знаете какво правите, ще можете да конфигурирате всичко на воля. Възможностите са доста повече от Windows 98 и на практика ще можете да бъркате и да променяте почти всичко. Друг неверен слух се оказа наличието на DirectX 8. В Windows ME ще намерите актуализиран вариант на стария DirectX 7. Също така е включен и

новият Media Player 7

който вероятно вече е предизвикал нервни кризи в щабовете на фирмите Nullsoft и MusicMatch и скоро ще направи безработни програмистите на всякакви MP3 плейъри от типа на Winamp и MusicMatch Jukebox. Това, което предлагат от Microsoft, е един напълно универсален медиен плейър, който освен че се справя с всички формати, има и екстри като CDDB (автоматично разпознаване на заглавията на песните в аудио дискове) и доста добре пипнат интерфейс. Media Player 7 дори предлага луксове като визуализация на музиката, която досега беше запазена марка на Creative LAVA! и други подобри приложения. Най-веселата част на Media Player 7 обаче се нарича Digital CD Playback. С други думи програмата

Следващата голяма промяна е свързана с Интернет. В Редмънд очевидно прилагат съвсем буквално концепцията на Бил Гейтс, че

бъдещето е изцяло за глобалната мрежа

Windows ME е ориентирана в много по-голяма степен от предшествениците си към потребителите на Интернет. Едва ли е необходимо да споменавам, че Internet Explorer и Outlook Express отново са интергирани. Техните актуални версии са 5.5 и не се различават особено от познатия IE5/Outlook Express 5. Големи главоболия на AOL обаче ще причини така наречения MSN Messenger Service. Това е добавка към Internet Explorer, която силно наподобява ICQ и се инсталира автоматично с Windows. Освен



всичко друго тази програмка е доста приятна и спокойно може да конкурира лидера ICQ, още повече че не яде почти никакви системни ресурси за разлика от последната версия на продукта на Mirabilis/AOL.

Това обаче далеч не е всичко. Помислено е дори за няколко малки online игри като табла и най-различни пасианси, а всички компоненти на самия Windows могат автоматично да бъдат актуализирани през Интернет. Особено внимание заслужава новият dial-up networking. Според мен дори само подобренията в този компонент са достатъчен аргумент да минете на Windows ME! Той е направо задължителен за потребители, които като мен ползват по няколко акаунта към различни доставчици. С навлизането на Интернет картите броят именно на тези хора става все по-голям. Досега по този случай на desktop-а се мъдреха по няколко различни иконки за всеки отделен акаунт. В Windows ME това става с една-единствена иконка, която си има pull-down menu, от което можете да изберете желания от вас доставчик. Адски удобно и практично!

Когато се нарадвате на online екстрите, можете да хвърлите едно око и на Windows Movie Maker :-) Аз поне бях силно изненадан от тази програмка. Тя е редактор на мултимедийни файлове, която освен че е безплатна, има приятен интерфейс и се справя добре с правенето на различни анимации и филмчета. Както може би се сещате, и Movie Maker е ориентиран към Интернет. Официално тя е обявена като програма, чрез която ще можете да пращате повече мултимедия към вашите познати в световната мрежа. Дори обаче да нямате достъп до Интернет, програмката е доста интересна и ще ви свърши добра работа.

Най-накрая е редно да се кажат и няколко думи на тема

стабилност, съвместимост и системни изисквания

Имаше доста мрачни прогнози, защото Windows ME все пак е нещо като олекотена версия на Windows NT. По време на тестовете в редакцията системата се държеше страхотно и не успяхме да я забием дори и след полагането на сериозни усилия в тази насока. Ако все пак успеете по някакъв начин да предизвикате системен срив, ви чака следващата приятна изненада. Тя се нарича System Restore и представлява нещо като автоматичен саморемонт на Windows. Това става като в края на всяка сесия системата си прави back-up копие на всички по-важни файлове и в случай на необходимост може безпроблемно да се възстанови оттам. Така вие само с цената на няколко мегабайта дисково пространство имате гаранцията, че винаги можете в случай на проблем да се върнете лесно към последната работеща версия на вашата операционна система без да се налага да преинсталирате каквото и да е било.

Съвместимостта също е на отлично ниво. Единствените програми, които упорито отказаха да работят, бяха най-различни firewall софтуери. Това се дължи обаче на променените протоколи в самия Windows и е само въпрос на време да видим съответните актуализирани версии на Norton Internet Security или Conseal Firewall примерно. Всички останали програми тръгваха без никакви проблеми. Това важи и за игрите, които дори се държаха малко по-добре, отколкото под Windows 98 Second Edition. За драйвери за най-различните хардуери няма нужда да се грижите – Windows ME има поддръжка за купи-

ща нови неща, а освен това всички драйвери за Windows95/98 работят и под новата творба на Microsoft.

Последният голям проблем на потребителите са системните изисквания. Досегашните версии на Windows имаха "добрата" традиция винаги да имат значително по-високи претенции към системата. В интерес на истината ME не е особено изключение от правилото. В същото време програмистите са се постарали да не правят големи изхвърляния в тази насока. С други думи: Windows ME иска помощна машина от Windows 98, но е значително по-скромна от гледна точка на системните изисквания спрямо по-големия си събрат Windows 2000.

По време на тестовете пробвахме системата на няколко различни компютъра и дори на Celeron 266 с 32 MB RAM резултатите бяха повече от прилични. Разбира се, всеки мегабайт памет в повече, по-големият твърд диск и по-бързият процесор са добре дошли особено за екстрите на Media Player 7, но все пак не е проблем да се насладите на Windows ME и с по-скромна система.

Като цяло може спокойно да се каже, че новата операционна система на американския софтуерен гигант е изключително сполучлива и няма да сбъркате, ако минете на нея. Специално за потребителите, които прекарват голяма част от времето си в Интернет, е помислено доста и те първи трябва да поумуват на тема upgrade на системния софтуер. По-сериозни задръжки могат да имат единствено хората, които много държат на DOS. Преди да инсталират Windows ME те все пак е добре да направят справка дали любимите им програми все още ще работят, за да не изживеят неприятна изненада.

Никола Дърпатов



Може да си изрежете обложка за диска! Влезте в Матрицата... ... и в магазините



ИГРИ

Vampire: The Masquerade – 3D-екшън
Ground Control – Realtime Strategy
Aces High – самолетен симулатор
SuperChix '76 – рали
Dino Crisis – екшън
Motocross Madness 2 – рали
Star Trek: New Worlds – Realtime Strategy
Star Trek Voyager: Elite Force – 3D-екшън
Terminus – самолетен симулатор
Clusterball – екшън *(Преди да стартирате играта върнете датата на компютъра преди 15 юли)*

ПРОГРАМИ

Mozilla 5 – компактен и удобен интернет браузър, наследник на Netscape Communicator
Microsoft Internet Explorer 5.5 – интернет браузър
NoteWorthy Composer (32-bit) 1.70 – музикална програма за работа с ноти
JavaScript Editor 2.8 – JavaScript редактор
WiredPlanet 1.8 – MP3 търсачка и плейър
CheetaChat 6.2q – Yahoo Chat и Ichat клиент
3DMark2000 1.1 – 3D тест за видеокарти
Ultimate Encoder 2.0 – записва аудио CD-та в MP3 формат
Nero Burning ROM 5.0.1.3 – програма за запис на CD-та
The Partition Resizer 1.3.3 – нещо като Partition Magic. Ако не знаете знаете за какво става дума не я стартирайте!
VCW VicMan's Photo Editor 5.1 – графичен редактор
CuteMX 2.0 RC3 – MP3 търсачка за интернет
3DEM 8.4.1 – 3D ландшафти и анимация
IconPackager 1.0 – Променя иконите и курсорите на Windows
Blender (Windows 95/98/NT) 1.8 – Програма за 3D моделиране, анимация и рендеринг
Capture Express 1.1 – скрийн кепчър и графичен редактор
SpeedNet 4.1 – Повишава скоростта при тёглене на файлове от интернет
MemoKit (Windows 95/98/ME) 2.1 – Оптимизира паметта на компютър, като прави подробен анализ на Вашата система и показва, кои програми намаляват неговата производителност.
GetRight 4.2c – download manager
CaptureEze Pro Screen Capture 8.0
UMXPlayer v1.10 – плейър за музиката на Unreal и Unreal Tournament

ЪПДЕЙТИ

Sodier of Fortune – Скинове и карти
Deus Ex – Direct3D update, **Diablo II 1.02** patch, **F1 2000 1.09, Half-Life 1.1.0.1, Martian Gothic, Shogun: Total War, Terminus 1.5, Unreal 226**





Може да си изрежете обложка за диска! Влезте в Матрицата... и в магазините

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр.	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80~~ лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефони 987-47-19 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31,
пл. "Славейков" №9,
ул. "П. Евтимий" №86,
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4,
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имаме проблем с диска изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

mtel.net
A Company of MobilTel

10 000

пътя... възможности...
потребители...
влизат редовно в Интернет през GSM...
10 000 души не могат да грешат...

М-Тел Нет - единствен мобилен
достъп до Интернет от цялата страна!
Само за 5ст./мин без ДДС

088 1000



WWW.MTEL.NET WWW.MOBILTEL.BG